

# GAME OVER

Ecstatica  
Crusader  
Cyberia

Rebel Assault II  
CTRL ALT DEL >

Command & Conquer  
Rise Of The Triad  
Mortal Kombat 3 moves  
The Need For Speed

FULLTHROTTLE



BIOFORGE







**ABSOLUT ORICE !**

**Dealer  FUJI autorizat în Romania**

- **Certificat 11155**
- **Kit-uri Multimedia Creative Labs**
  - CD-ROM 4x**
  - Soundblaster 16 ASP**
  - Boxe, microfon**
- **Boxe active 80W**
- **Consumabile imprimanta**
- **Dischete**

---

Str. Ion Câmpineanu nr. 31  
Bl. 5, Et. 1, Apt. 11  
Sect. 1, BUCUREȘTI

Tel: 323.10.38  
322.30.59  
Tel/Fax: 323.89.81



Stimate cititor,

Revista de față, își propune să aducă în lumină, un subiect care deși a preocupat pe mulți, a fost lăsat totdeauna într-o regiune de umbră. Astfel GAME OVER, încearcă să ofere cititorilor săi, "cele mai răcnete" știri din domeniul jocurilor pe PC. De asemenea, paginile revistei se doresc a fi gazde primitoare, pentru orice material și orice sugestie, venite de la cititorii noștri, în măsura în care acestea au legătură cu tematica propusă. Ne puteți scrie pe

adresa redacției.

Considerăm totodată, că această publicație va fi utilă și acelor care, pornind de la o "joacă", fac primii pași în cunoașterea calculatoarelor și a extraordinarelor posibilități pe care PC-urile și sistemele multimedia le oferă astăzi. Credința noastră că această revistă se va bucura de succes, se bazează nu în ultimul rând și pe faptul că anul trecut, DOOM-ul a ocupat locul 10 în topul mondial al celor mai folosite programe serioase.

Sperăm să nu supere pe nimeni tonul nonconformist, sugubă, cu care sunt scrise articolele noastre - la urma urmei vorbim despre jocuri, NU?

Părerile noastre sunt subiective, dar credem că ele se suprapun totuși cu opiniile "game-rilor" adevărați. În ceea ce privește conținutul revistei,

**NOI NU FACEM COMPROMISURI!**

Lansăm deci la apă revista **GAME OVER**, "întrăsnind" a spera că ne vom apropia într-o oarecare măsură de așteptările domniilor voastre, că n-om supăra pe nimeni și că n-om dezamăgi pe prea mulți.

REDACTIA

**READ.ME: BULLFROG**

**NIȘTE JOACE MICI ȘI COOL**

**NOVA LOGIC. REMEMBER ?**

**Comanche & Armored Fist**

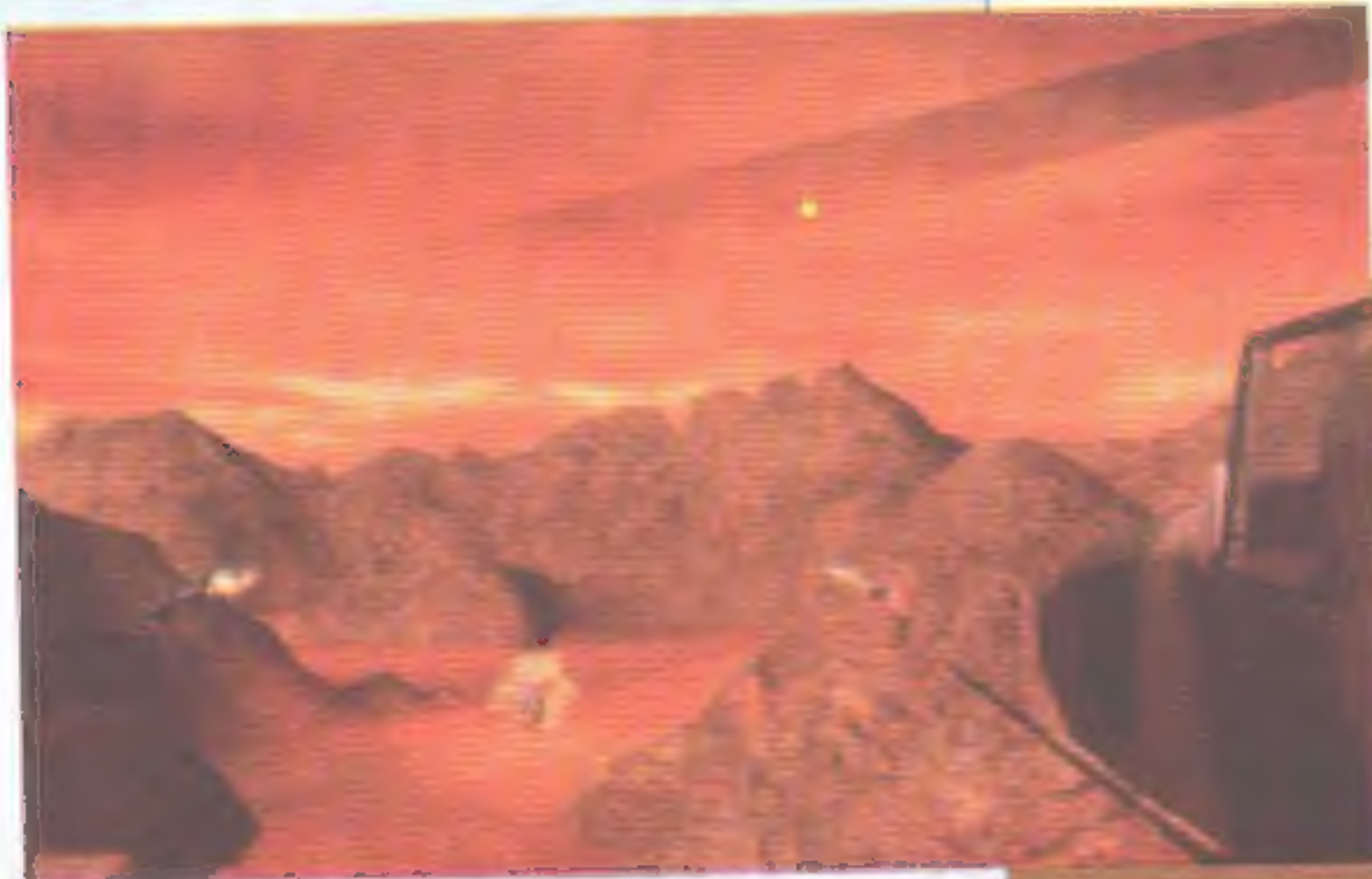
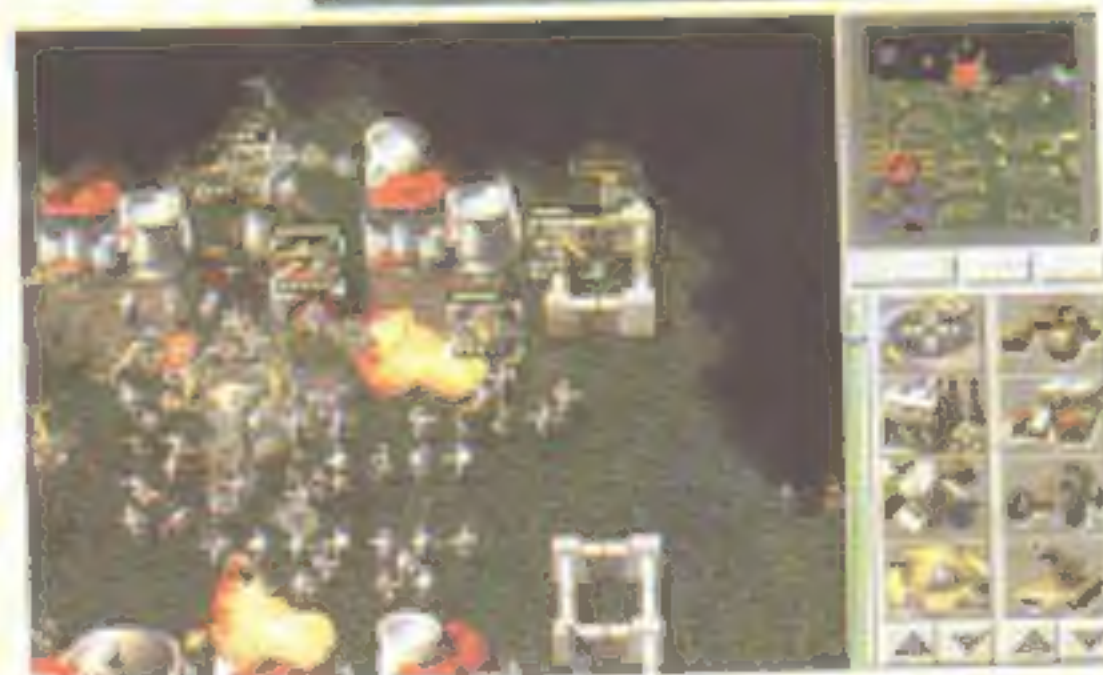
**POWER COLLECTION:**

- Bioforge
- Full Throttle

**ECSTATICA**

**REBEL ASSAULT II:**

**COMMAND & CONQUER**





# BULLFROG

## THEME PARK

Seria THEME debutează cu TPARK, o strategie economică diabolică, ce dovedește cele mai neimaginabile idei. Putând controla de la compoziția hamburgerilor până la instalatori și oameni îmbrăcați în rechini (pentru atragerea publicului), trecând pe la finanțe, cumpărări de terenuri, investiții și lăsând loc unei mari părți de satisfacție constructivă ca și unei alte mari bucați de imaginație, jocul se bucură și el de un sound foarte mișcător (versiunea CD), SVGA, sunet animat la tot 'casu' etc., oferind măcar puțin simț managerial.

Si de la Theme Park, să trecem voi, ca să mai animăm peisajul și să ne integrăm în context (că tot mai vorbim de engine-uri) la micuțul:

## MAGIC CARPET

Este un scenariu pe care îl știți să ratezi, înăcar așa pentru că tu nu ești este de fapt cea mai mare, umilă și unclitorie a supremației Bullfrogilor în engine-uri și originalitate. Fully 3D, cu patru viteze de joc, are o serie de efecte de unca bou-teror când îți faci în timp real, camioane, munti, vulcani și alte alca, așa cum și simplu din zbor, fără să aștepti să termine de rula galaxia, pe cel mai sublim simulator pe care l-am văzut. Măștile tale nu aparțin nici avionului, nici 'chopterului, nici submarinului sau elefantului, nimănui... numa' ție, pe MAGIC CARPET. Plus, chestiuni de strategie, și efecte grafice și sonore că uiți să te oprești. Cu 24 de vrăji, având mai multe perspective decât un BFG, (vulcanos, lighting-storms și multe alte) și 50 de lumi (nivele), în cei câțiva megibate toate optimizările posibile. Nu vreau să fac o

anti-reclamă DOOM-ului că e cu totul altceva, dar iată câteva referințe:

Computer Gaming World - Feb. '95 - 5/5 RATING; Computer Game Review - Feb. '95 - 94% RATING, GOLDENTRIAD AWARD WINNER Electronic Entertainment - Mar. '95 - 1994 BEST BREAKTHROUGH GAME; Computer Player - Ian. '95 - BEST SOFTWARE DEVELOPER; BULLFROG; PC Game - Feb. '95 - The graphics are stunning, the sounds are amazing, the play is fast and furious. Computer Gaming World:

## THIS IS COOL

Si credem-mă că au dreptate. Până la aceste tehnici mai pe rotândește), sunt de o manieră originală. Pe comp. la pagina destinată! Merem în mai departe și dăm de MAGIC CARPET! ...??? DOI...

**MAGIC CARPET2** The NetherWorlds, jocul cu mai multe pretenții, dar cu efecte psihedelice devastatoare. De la porni pe pe cutie am uitat să mai înghit gura. Rămăsesem prizonier al măiestriei, fascinației, și propriului entuziasm ce-mi tălase curentul. Cele mai mirifice peisaje de nu știu dacă să le joci SVGA sau VGA (efecte diferite de egală intensitate), un intro pe masura CD-ROM-ului (preferabil un 4x) și mult mai optimizat - e greu de jucat VGA că se mișcă prea rapid (prima senzație, că



*Magic Carpet2*

*Cel mai real basm posibil și cel mai frumos coșmar.*

E greu mă tată... e tare greu. Să stai să te uiți în monitor, ca broasca la barieră, când trebuie să scrii de ceva ce-ți place așa de mult, că nu știi ce să zici (slăbiciune). Așadar, voi încerca aici să fac un fel de disecție, o operație de broască pe gherghetă, un reportaj despre o firmă care nu face compromisuri. Ca în istorie, voi face involuntar pedurea și broscuței noastre.

Începem cu POPULOUS, și de-aia avem un nume de care auzi măcar toată lumea care se joacă. Singurul god-mode este primul joc de acțiune, prima strategie dinamică, un joc care se joacă cu puterea, un joc în care războiul se duce prea ușor. Am zis bine?

Continuăm cu SYNDYCATE, prima strategie 3D, și cea mai dinamică din câte știu, cu o grafică de a făcut pe mulți colecționari de intro-uri, și fii-uri (știu io pe unu'), să se lase de meserie. La vremea aceea, nu-mi venea să cred ochilor. După un intro de revăzut și de arătat la toată familia, peisajul te făcea să te trezești că-i dimineată și trebuie să sforăi și tu puțin, înainte să vină mămica să te trimită la școală. Pe lângă grafică și sunete, minunea asta de joacă mai are ceva de spus: SYNDYCATE se bazează pe același screen-scroll, pe care se bazează orice strategie activă, ca WARCRAFT-ul de exemplu. Ei și? Păi cu toate că SYNDYCATE pare SVGA și cât de cât 3D, (oricum peisaj mult mai complex și mai animat ca al WARCRAFT-ului), se mișcă frumos și pe 386, pe când...

BULLFROGII sunt după mine deținătorii celor mai potente engine-uri, și sper să vă conving de asta, deși nu țin mortuș.





pe urmă te obișnuiești), și deasemeni e mai greu pe SVGA unde trebuie să fii mai mult strateg decât arcadearist™. Pe scurt: unu' din monștrii dezlanțuți de neînțelegerea dintre om

și natura întreagă se găsește să se supere. Vechiul tău maestru, mort la nașterea vrăjii de început (vezi MC 1), reapare, fără carne și fără oase, doar ca o imagine și o voce de te bagă în dureri și te mai îndrumă pe ici pe colo treaba făcând-o tu. Logic nu? Cum spuneam, o realizare de excepție, în care, în timp ce jucam, pe undeva prin peșterile cele pline de întuneric, mi-am adus aminte de DOOM: "Îmi dădeam seama că sunt penibil, da' m-am dus și am închis fereastra. Așa, să fiu io' împăcat". MAGIC CARPET 2: The NetherWorlds are mai concret ceva misiuni underground, ceva misiuni noaptea, ceva (mai mulți) monștri în plus, și niște light-

**Magic Carpet 2**

ing-effects de te uii pătrat. Misiunile sunt mai bine conturate și cu un obiectiv mai bine descris,

cerând o strategie anume, cu etape de parcurs și cu mărețe posibilități de extaz în multiplayer. Vă las pe voi să descoperiți restul, dacă aveți un CD-ROM 2X măcar, și MINIM 8 Mb. RAM. (Halal belea) Cam tot atât RAM vă trebuie ca să jucați...

**HI-OCTANE**  
BULLFROG PRODUCTIONS LTD. PRESENTS

Jocul pornește și pe 4 megă-dar încă muzică sau sunet (la alegere...), și fără texturi, fără SVGA, bineînțeles, și fără gust. Cele mai performante texturi își găsesc locul în această cursă. HI-OCTANE este o cursă de hovercrafturi, prima cred, în care ai măreța posibilitate să-i o-tragi concurentului ce te depășește în final lap. (Dacă te grăbești, cum îl prinzi, cum îl înprăști pe decor). Pistele nu



ia...și crapă!

sunt simple bucăți de textură ce se derulează pe sub capotă, dacă ai așa ceva. Nuuu, sunt peisaje 3D și poți să o iei pe unde vrea... "Imaginația" ta, cu anumite limite de respect. În plus trambuline, rachete, benzină, explozii la tot metru! Într-o viteză nebună... Dacă vedeți intro-ul nu există să nu vedeți finalul. GO PLANET



Ce mai vine? Păi...

## CREATION

Folosind același engine 3D, CREATION, se anunță unul din jocurile cu adevărat frumoase ale anului viitor. Jocul este o altă mostră de originalitate bullfrogiană, fiind o epopee subacvatică, ce se bucură de o nouă tehnică pentru sursele de lumină (ia gândiți-vă puțin, sub apă...), și de o spectaculoasă mapare de texturi. (Cel puțin așa se zice). Câteva luni au stat băieții să cerceteze mișcările peștilor, și viața acvatică. Au pus chiar ciuperci, alge și meduze... for Christ's sake! Și pe lângă față, jocul are și acțiune: Interesele economice, și o grămadă de alți factori au transformat pământul într-o eroare biologică, oamenii



creation...n-ai aer

căutând adăpost în inima oceanelor, mai feriți de radiații și alte drăcii de astea. Tot pentru perpetuarea speciei, o gașcă de tipi, descoperă o planetă... ruptă din cer, cum se spune, acoperită cu apă, și transbordează ceva animale (pești vii), în frumoasele mări. Toate bune, până când, o ciupercă năbădăioasă, se bagă în mâncarea găsită, ceea ce schimbă puternic personalitatea aia de o mănâncă. Tu trebuie să-ți trimiți trupele de delfini și să salvezi situația. Asta vedeți voi cum... Jocul o să apară în primăvară, și se anunță cel puțin captivant. Punct. De la capăt...

## M.I.S.T. (The indestructibles)

3D, însă alt gen, My Incredible Super-Hero Team, este, așa cum se și vede un Super-Hero game. Jucătorii au la îndemână un kit de ieroi, (fără insignă sau față de gardian public), cu care pot crea o infinitate de băieți (și fete, dacă au nevoie), super-ieroi și super-ieroine. Având puterea să dărâme TOT, să zboare mai iute decât un glonț, echipa e gata să salveze lumea... Cu un engine de Magic Carpet rafinat, combinat cu un alt efect de sursă luminoasă, niște voci demente și multe alte elemente de arcade, jocul se anunță furios.

## THEME HOSPITAL



Ca element continuator al seriei THEME, TH preia setul imens de opțiuni (doar cantitativ), din mărețul hit de anul trecut și îi adaugă o mare doză de umor. Jucătorii pot să-și aleagă locul și perioada în care vor să înceapă aventura, structura, specialitatea, și aparenta spitalului lor, rămânând valabilă o singură condiție: Să scotă banii! Il asterisam și pe el în primăvara 1996.



## BIOSPHERE (Gene-War)

O altă strategie se arată de sub broască. Caracterizat ca primul joc de război fără arme, biosphere este o altă dovadă de originalitate. Patru mari puteri, după lupte seculare, hotărăsc să arunce toate armele într-o gaură neagră și toate materialele folosibile în scopuri d'astea, și încearcă să o ducă fiecare mai bine așa. Tocmai când crezi că totu-i prea roz, o idee îți râde de sub creier! Hey, n-a zis nimeni că nu pot să construiesc niște creaturi cu care să mă joc pe pielea cui vreau... Superb, numai că și celorlalți le vine aceeași idee. Și dai... pe săracul peștișor de aur, fă-i niște fălci mai calumea, niște maxilare mai protuberante și puțin apetit...SVGA, firește!

## DUNGEON KEEPER



Sub puterea ta începe să licărească măreția diavolului! Tradiția s-a inversat. Nu mai sunt Făt-Frumoși care să te reprezinte în lupta pentru învingerea lui HAGA-WOAGA. Nuuu, acum tu șef (mai bine zis stăpân), de HAGA-WOAGI, Făt-Frumoșii, dușmani urâți, vor să-ți ia catacombele și dă-i frate omor pe ei!

Ca monstru ce a furat o viață întreagă, vrei la pensie să-ți admiri opera. Numai că o grămadă de băieți blonzi cu ochi albaștrii, vin furtunos să-ți fure perna. Trebuie să administrezi toată gloata de stafii și grohăitori ciudați scuiători de foc, pe care-i domini cu forța sau prin venerație (poți să fii rău sau bun cu ei, îi poți înlocui unde vrei și când vrei). Iei astfel parte direct la acțiune. Pe tărâmul texturat-mappat, controlezi peste 40 de monștri diferiți, dublați de tot atâția (cu aproximație) actori, având opțiuni de first sau second person perspective. Plimbându-te în dungeon dispui de un peisaj ce se

invâрте pe care prin lupte sângeroase trebuie să-l aperi. Dispune și de nivele "Tutoriale", să se descurce tot omu', de nivele de dificultate etc... Într-un cuvânt ... gândit. Jocul se poate juca și în rețea (până la 32 de player-i). Mai așteptați însă până în martie, că deși era programat pentru crăciun (trecut), a fost tras la rampă, că nu mergea bine pe DX/33. Ei se mai gândesc și la noi....

**BULLFROG**

## SYNDICATE WARS

Trebuia să fie o redevelopare a viitorului, a ordinii care, după ce ai ocupat tot în primele versiuni, s-a cam zbârcit. Pentru toți iubitorii genului, se anunță o mare bătaie. Unii ar spune că de data asta, Bullfrogienii exagerează. O a treia versiune de SYNDICATE e mai mult decât non-profesionalism. Eu, zic că e o mică mare diferență între ce-o fost și ce e. Cică e o unică rutină de rotire în câmp așa la 360 să-ți fie lupta mai zemoasă...mult schimbate (în bine), explozii și împușcături, misiuni de noapte, ca și un impresionant arsenal. Deh, cum tot vorbirăm de SYNDICATE WARS, mi-am adus aminte de Syndi Plus (American Revolt) la care mi-am spart o noapte să trec de primele patru misiuni. (să mai zică careva că nu fac ăștia strategii potente); și m-am gândit să mă gândesc, că poate și voi v-ați gândit, că s-au gândit și ăștia să se gândească la niște CIOACE. Nu?

(vezi la col)



SINDICATU' LUCRATIV...

Să lăsăm prostiile și să ne vedem de ale noastre: Sper să vă fie de folos ducele astea. Vă mai dau io și altele dacă sunteți băieți cuminiți și nu vă supărați broscuțele. Da' până atunci să-i mai privim un pic pe adevărații ăștia și să așteptăm.... **MAI MULT!!**

## NIȘTE JOACE MICI ȘI CUL, CĂ D'ALEA MARIS SĂTUL...

Câte joace nu mi-au trecut pân' față, nici unu' nu-i ca



Jocurile, în principal, cu cât sunt mai mari, cu atât mai mișto. Ia un FULL THROTTLE de 500 Mb, o să-mi spui că e multă gargară... bine, ia CYBERIA, REBELU', alte alea, ia PHANTASMAGORIA, joc pe 7 CD-uri. Ca o caracteristică generală și o condiție sine... Deo, un joc mare e complicat. Tinde spre realism și utilizează o imensă cantitate de informație pe care ți-o vâra pe gât. Să luăm un exemplu: SYSTEM SHOCK. O realizare de geniu, cu o interfață de mori nebun, din două motive:

1- Scenariu, grafică 3D SVGA, speech la tot pasu', dinamism și posibilități de nu credeam vreodată să se ajungă până aici, un vârf al tehnologiei, un joc ce te umple de respect...2 - Prima oară când fi dai drumu', se umple ecranul cu help de două silabe pentru fiecare butonaș de clickat, și nu te obișnuiești primele 4 nivele. O grămadă de explicații la o grămadă de funcții, o grămadă de semne la care te uiți ca ursu' la cireasă și zici: "las' că mai am și altceva să joc, oricum n-aveam timp de el acum".

Așadar, ne plăceau jocurile complexe, să ne spargem creieru' în ele, să pierdem ceva săptămâni, să avem satisfacții! Da, de fapt mai mult de satisfacție mi-e mie, da' n-o să joc acum "Prehistorik". Și totuși, a scripit pe undeva un joc, pe urmă altul... ș.a.m.d. S-a ivit ALADDIN. Avea în spate scenariu, oscaruri, era normal să se arate meser. În plus, o muzică și-o grafică în still nou: DYSNEY. Cu extensia software, și cu piața lui VIRGIN... jos pălăria! Dar după ce-l termini (dacă nu te enervezi până atunci)? Eh... oi vedea. Grafica lui ALADDIN (și sunetul, bineînțeles) face ca jocul să fie jucabil, și atractiv.



Ideea însă îl reduce la un JUMP-N-RUN de mână a doua. "Parcă nu... altceva aveți?" întreb în stânga, dreapta... "Hai să-ți dau un joc bazat... cel mai tare", îmi zice cineva.

Iau o cutie de dischete 3M și pornesc a doua zi spre el. Le verific pe toate înainte, profesional, n-aveam chef să trec prea des pe la amicu' și cu speranța unei revelații mărețe, purcedem în computerul său.

"cd games; cd x-quest"

"Un quest" zic (ratat X ???, heh, heh...) "Daaa, bazat la culme" mi se răspunde. Un zgomot infernal trezește asistența: "ATOM JACK presents (cine-s ăștia, frățucă?)... X-QUEST!"

Meniu, Start, și... și...

- ???

- !!!!!

-Ce, nu pricepi? aduni țucumberii ăia albaștri și ieși afară prin gaura asta...uite așa, ca la JUMP-ING' JACK!"

M-am uitat la el plin de milă. Era deprimant să vezi un om în toată firea, cu pretenții, culegând ciumperecuți și licurici albaștri. "Stai să vezi, îmi zice el cu entuziasm nebun, că apar niște hârburi care trag, iar mai încolo..."

Nu, era mai dezolant decât ultima bombă în care intrasem... Învârtea cu pasiune un cerculeț de HC-85, cu ochii bulbucati de plăcere și, cu mâna pe mouse, desena traiectoria printre extraterestrii mici și verzi, mâncători de cerculețe. "Nu vrei să-ncerci?" mă întreabă mirat. Un zâmbet de sub MUSTATĂ, mă invită la ridicol... Prea mustăcea la mine, ca să fie totul așa cum pare. Iau o față protocolară, ca și cum i-aș face un mare hatâr și pun mâna pe mouse. Shockul numărul 1: Micuțul rodent de plastic era ud, rece-fierbinte, scârbos de-a dreptul, parcă aveam în mână o stridie. Zic: "transpiri nene, sau te-ai supărat pe sărăcuțul mikey-

mouse și l-ai strâns prea tare?". Shockul 2 vine odată cu prima adiere de maus... Nici n-apucasem să mă așez pe șoarece, că cerculețu' meu dispăre într-un zgomot infernal, făcând loc unui scurt și binecunoscut mesaj: "GAME OVER". Start again și dă-i...1...2...3... **GAME OVER?!!** Exista pe undeva o eroare, un user error. Soluția: *Replace user and try again!* Toate simțurile mele, se busculaseră într-o aiureală de nedescris. Concentrat la culme, mișcam mouse-ul pe 1 cm pătrat și cerculețul pe toată mărimea ecranului, ocolind involuntar țucumberii albaștri și ochind la fix toate bâzdăgăniile posibile, iar unde nu mai erau, găseam un perete în care să mă hodinesc preț de o viață din alea trei.

Eroul meu decolțurat se ghida după impulsurile mele și nu după coordonate. Să mai și trag în același timp, era imposibil, regretabil chiar, de cele multe ori! Scenariul, fără exagerare, e cel mai meser, și aici nu intervin gusturile: ți-l faci singur, cum te taie capul; poți să fii USS Enterpriza și să killărești ce vrei tu, sau, în același mod, Scufița Roșie la cules de ciumperci, și fereală de pricolici. Nu vă întreb ce vârstă aveți și dacă mai credeți în pricoliciu' pădurii, dar dacă nu, luați-vă **kill-o-zapper**-ul trifazos și super supărat, și distrugeți tot... ce puteți. E un joc care se joacă cel mai bine cu senzitivitatea mouse-ului la limita maximă și care, fără SB își pierde din savoare și crește în dificultate. Mărimea lucrului simplu dar genial, copleșește tot ceea ce exprimă mai degrabă munca pe tractor la a 5-a revoluție agricolă, decât scripirea unei minți cu pătrunjel proaspăt, ca în cazul de față.

Catalogat printre cele mai revoluționare questuri, se numără printre cele mai dificile și, în ciuda acestui fapt, printre cele mai atractive și pasionante, un joc care te "nirvanizeazăăă, epuizează, "exciteazăăă, enervează și satisf... făcează la m...ma...maxim!

Pentru toți cei care l-au încercat și au fost dezamăgiți, sau care n-au avut destul nerv ori forță să strângă de propriul *souris*, ca de propria pușculiță și care, în ciuda abandonării sunt încă curioși să știe ce există dincolo de limita lor maximă (mai

ales cei fără porniri culturale și care n-au citit nici măcar read.me-ul), pot - și de asta puteți fi siguri - să vă șoptesc finalul.

Da, stimați cititori, există dincolo de acei nenumărați klingonieni de modă veche, pricolici, alieni și președinți parșivi, dincolo de toate nivelele tranziției, raiul pe calculator. Mai concret, se poate ajunge undeva, unde monstruoșitățile alea te aleargă hămesite și unde tu fugi ca un Stallone stilizat. E un nivel cu numărul 40, cu care practic jocul nu se termină, (ci te termină, oricât de bun baci la vaci ai fi). Și asta nu mărlănește, ci în spiritul tranziției, adică treci mai departe, la nivelul următor (tot 40). Ca să nu zic că pe lângă fluturășii mici și mâncători de tampoane, mai fuge și ieșirea în caz de incendiu, sau de finish. Dar ce faci cu aici? Destabilizez!! Vă recomand această experiență, cu toată strângerea de... mână... de mouse!

P.S. Știu că n-am convins masele să se arunce asupra "X"-ului dar, credeți-mă că invazia Mucoidilor nu se compară cu Solitaire-ul, sau Minesw... și cum îi mai spune, pe care-l joacă tot șefu la servici (la mama), împreună cu toți oamenii cu cravată, călcători pe nervi și speriați de viruși. Dacă vrei să cucerești până și o femeie cu oroare de butoane, îți recomand cea mai stupidă și sigură umblire a omului în fața masinii...

**Optional:**

**THE STORY**

"The invasion fleet of the hideous Mucoids is hurtling towards the Earth, intent on blasting it into tiny steaming shreds of radioactive grit, and only your ship, armed with the our latest top secret Super Kill-o-Zapper Phaser Photon Laser Cannons can... Hang on, sorry. Wrong game: start again. You're a rather jolly little circular dingus which shoots all around a rather abstract landscape collecting little blue crystalline things, while avoiding a few mines scattered around. Hmm. Boring, you say? Well, maybe it still needs a certain something... OK, so we'll keep the Super Kill-o-Zapper, then, and add a couple of things to blow up".

Happy?





**NOVA**  
logic

**REMEMBER ?**

# COMANCHE & ARMORED FIST

Faci un viraj pe Apache cu prețul a 3 pe RAH 66-le COMANCHE-ului. Pe lângă asta nici nu se compară grafic. Și, pentru că tot am ajuns la viraj, interfața COMANCHE-ului e copleșitoare, cuprinzând toate tipurile de joystick-uri, chiar pedale (pe un Thrustmaster, te simți "acolo"), restul de opțiuni contribuind la definirea unui simulator profesional. În plus, Nova Logic a prezentat Werewolf vs.

Ne propusesem să avem în fiecare număr al revistei, un fel de serial, câte un comentariu - prezentare, referitor la o firmă producătoare de jocuri. Pentru numărul acesta era programat BULFROG, în cel viitor, ORIGIN ș.a.m.d. După cum se vede treaba, nu ne-am putut abține să vă mai aducem la vedere încă o firmă care nu face nici un fel de compromisuri.

*"NOVA LOGIC - nu a scos prea multe jocuri pe piață, dar a pus în cele câteva, mai mult profesionalism decât Microsoft în toate versiunile de Windows, luate la un loc"* - spunea un amic.

În 1993, Nova Logic dă o nouă dimensiune, formă și concepție modelului de simulator. COMANCHE - a rămas până în ziua de azi, cel mai bun simulator de elicopter, având cele mai neimaginabile "features" - ca să priceapă tot omu'.

Construit modular, a fost livrat inițial pe 3 disk-uri, MAXIMUM OVERKILL - apoi cu alte 3, cuprinzând cam 50 de misiuni suplimentare, peste toate astea, în final, apărând un alt set, de construcție nouă (reflexii în apă, ceață, și un nou look), constituite într-o altă "poveste": OVER THE EDGE - versiunea de CD - totalizează 100 de misiuni, în 21 Mb de o ținută nemai-întâlnită: scenarii de film, misiuni pe timp de iarnă, (ninge pe tancuri, niște efecte grozave, și peisaje de te



ingheață).

Bazat pe un engine de peisaje fractale 3D, generate, jocul îți dă o mare libertate de mișcare, la o viteză uimitoare, scutindu-te de timpii morți întâlniți la aproape toate simulatoarele de elicopter sau avion, cu pretenții. E drept, se face multă vâlvă în jurul lui Apache Long Bow, însă minunea asta de joc e cel puțin tot atât de mofturoasă la resurse ca și Windows 95, și de-a dreptul obraznică, în sensul că pe un DX4/120 MHz cu 4 Mega de RAM, NU SE MIȘCĂ! iar cu 8 Megi are viteza melcului turbat.

Comanche, un kit de trosneală, ce suportă râvnita funcție multiplayer. Și, pentru că am revenit la firmă să amintim și de tank-blasteru' lor: **ARMORED FIST**

Într-adevăr, dărâmat în toate domeniile, cu misiuni dure, același gen de grafică, hardware diferențiat (dispu de blindate americane și rusești), și susținut de o bună bucată de strategie de teren (comanzi tot escadronul de tancuri și lansatoare mici într-o misiune, având totodată suportul aviației și al artileriei).

Misiunile nu sunt ușor de îndeplinit, depășind faza de simplu simulator, este nevoie și de un suport strategic, iar simplul TARGET LOCKED FIRE nu este de ajuns. Trebuie să-ți coordonezi camarazii de escadron pentru învăluiri, încercuiri, atac direcționat și alte chestii de astea, ținând cont de teren și de așezarea punctelor strategice (artileria inamică, aviația) și de obiectivele misiunii, tabloul strategic fiind activ și superb realizat.

Pe lângă partea de simulator, jocul are coolness-ul necesar pentru a nu te plictisi prea repede și îți mai dă și feelingu' ăla de super-hero.

Când spune rusu' "ENEMY DESTROYED", crește inima în tine și-ți șoptești că tare mai e jocul ăsta...





# SHORT STORIES



Acesta este jocul care ne face să ne întrebăm dacă DUNE II și WARCRAFT nu au fost decât un pretext pentru ca el să apară. Nu încercăm să depreciez aceste două jocuri (bestiale, de altfel), încercăm numai să apreciez unul pentru progresul făcut. Putem spune că ceea ce DOOM a fost pentru WOLF 3D, este COMMAND & CONQUER pentru DUNE II.

Jocul a apărut în toamnă, este produs de cei ce au realizat și DUNE II: WESTWOOD STUDIOS - și are ca suport 2 CD-uri, totalizând vreo 990 Mb. Este unul din jocurile pentru care merită să-ți iei CD-ROM, fără a necesita o configurație fantastică în rest. Merge onorabil pe un 486 DX/40 cu 4 Mb și foarte bine pe un DX2/66 cu 8 Mb. E recomandat să existe pe acolo, așa, rășnit, un sound blaster. Nu este neapărat necesar, însă e plăcut să ai auzi muzica și sunetele excelente alese și realizate.

Scenariul se desfășoară în ritmuri mai puțin îndepărtat, când două mari puteri economice și militare se luptă pentru supremație. Două

supraputeri ce nu-ți seamănă de legi sau limite teritoriale, transformând lumea într-un teatru al războiului.

Una din ele este "The Brotherhood of NOD", o frăție secretă ce are ca scop final dominarea lumii, iar cealaltă este reprezentată de "Global Defense Initiative" pe scurt GDI, luptând pentru ca lumea să-și păstreze libertatea.

Indiferenți de scopul urmărit, cheia pentru putere este reprezentată de tiberium, o formă de viață vegetală foarte valoroasă din punct de vedere economic și care are rolul mirodoinei din DUNE II și al anului și lemnului din WARCRAFT.

Ca și în DUNE II și WARCRAFT, dacă joci de partea celor răi, treaba merge mai ușor. Aceștia au, în general, arme mult mai puternice decât partea adversă făcându-ți misiunea de strategie mai ușoară.

Spre deosebire de DUNE II unde soldații nu au, practic, mare importanță într-o bătălie, aici situația e schimbată. Grenadierii din nivelul 3 sunt

cu mult mai radicali decât trofetele nivelului omonim din DUNE II, ei nefiind lăsați devorțate nici în ultimul nivel.

Interfața de joc a fost mult îmbunătățită. Se pot selecta mai multe trupe deodată, astfel că, un atac masiv poate fi comandat fără o avalanșă de click-uri.

Trupele pot fi organizate în echipe, pentru a putea fi apelate mai ușor în caz de urgență. În plus, cursorul se schimbă automat pentru deplasare sau atac, ușurând mult comanda efectivelor.

Grafica este, de asemenea, mult îmbunătățită, pentru fiecare misiune existând un film la început, în care este descris obiectul și locul în stărsit, în care este prezentat deznodământul. Relieful în care se duc luptele este cu mult mai variat ca în DUNE II sau WARCRAFT. Există munți, păduri, lacuri, râuri, defilee, așezări civile etc., aceasta ducând la o varietate de puncte strategice (poduri, strâmtoare).

Algoritmul computerului a fost dezvoltat și este mult

mai dificil de învins. Orice slăbire a atacului duce (mai ales în nivelurile superioare) la o refacere completă a sistemelor defensive ale calculatorului, reducând efectul unui atac pripit, la zero.

De asemenea, au fost variate obiectivele și condițiile fiecărei misiuni. Există misiuni în care nu ți se dă posibilitatea să te extinzi, fiind astfel forțat să-ți menajezi forțele disponibile. Există chiar și misiuni de comandă în care, cu un singur om și un elicopter transportor, trebuie anihilată o întreagă bază inamică.

Apropos, am uitat, au apărut și forțe aeriene, pe care le poți controla (o escadrilă de elicoptere este o armă extrem de eficientă și, de asemenea, există și transportoare pentru deplasarea rapidă a trupelor).

Una peste alta, jocul este excelent și putem, fără teamă de a greși, să-l parafrazăm pe Frank Herbert, spunând: "Vă dă o luptă frumoasă".



GAME OVER clc	
	82%
	91%
	63%
	90%
	81%



## CYBERIA

Deși "fumat", de către cei cu bani sau cu "microb", cel mai popular dintre producțiile INTERPLAY '95, s-a remarcat de la început, prin calitatea grafică deosebită și prin originala îmbinare dintre quest și arcade.

Spre deosebire de rivalul produs de LUCAS (REBEL ASSAULT), CYB-ul prezintă la același nivel, imagini mult mai convingătoare, în care se definesc peisaje terestre cu reflexii în apă și cu imagini artificiale, de un realism cel puțin curios. Superior ca interfață de joc, CYB-ul e mult mai manevrabil atât pe mouse cât și pe joystick, permițând - în plus față de REBEL și keyboard control. Mă refer la REBEL ASSAULT I.

CYBERIA este cea mai uluitoare combinație de quest și arcade pe care am întâlnit-o până acum. În caz că nu știi dacă vrei un quest sau un arcade, CYBERIA e investiția cea mai rezonabilă. Cu o poveste "de moare capra", un scenariu profesional materializat, te fură și te introduce într-o atmosferă de film american bun. Un SF de clasă, susținut de un arcade ce rupe amatorii de click' n' point (dacă joacă pe HARD mai ales) și pe ai de grafică tapăna, rezervându-ți un final ce te umple până la refuz de admirațiuni și mândrii personale, cât și de mari bănueli.

Ca o concluzie, pentru cei care au CD-ROM și n-au jucat CYBERIA, le propun un minut de reflexie asupra titlului măcar. Îi asigur că nu spun prostii.

CYBERIA e un joc cu care te poți lăuda că ai calculator. Cei care n-aveți, CD-ROM luați-vă măcar un double-speed că s-au scos din fabrică, iar alea quad-speed... Ar fi o "dudă" ce v-ar putea da o nouă dimensiune a timpului, o sursă continuă de admirație și informație cu găleata... plină.

Cu găleata-n mână... cu CD-u'-n mână, mort de-o săptămână... Just kidding, folks!

APROPO, parola din calculator în bază, e EINSTEIN.

De fapt o și spune, o și arată, dar cin' să vadă?

fiecărui an ți se percepe o taxă, care se află într-o continuă creștere (și la ei, ca și la noi).

De asemenea, la sfârșit de an, poți salva și îți poți cumpăra o groază de chestii noi (arme, oameni, rețete). Pe măsură ce timpul trece, misiunea ta devine din ce în ce mai dificilă (apar monștri tot mai șmecheri), însă cu puțină măiestrie reușești să strângi destui bani ca să organizezi o apărare pe măsură,



dispunând - cu timpul - și de arme mai eficiente.

Grafica, muzica și sunetele sunt foarte bine realizate, iar producătorii nu sunt lipsiți de umor. În fața monștrilor și a comportamentului acestora, riști să te pufnească râsul și să uiți de ceea ce trebuie să faci. Ca la aproape orice joc, s-ar putea da o mulțime de sfaturi, însă textul de față nu se vrea o rezolvare.

Mă îndoiesc de altfel, că există o rețetă sigură pentru a-l termina. O chestie ar fi să "cârpești" salvarea, însă nu este prea simplu. Un prieten de-al meu și-a "pus" bani, dar salvarea fiind arhivată, adresa nu e mereu aceeași, așa că nu pot să vă dau nici o indicație în acest sens. Încă ceva: jocul "merge" pe un 386 DX/40, 4M, (pentru calculatoarele mai slabe se poate ajusta nivelul de detaliu al graficii) și este mare păcat să nu aveți o placă de sunet.

GAME OVER clic	
	80%
	80%
	97%
	82%
	84%

GAME OVER clic	
	92%
	73%
	62%
	76%
	75%

## THE HORDE

TOYS FOR BOB - este numele firmei care a scos pe piață în 1994, THE HORDE, un joc în care strategia se combină cu arcade-ul. Jocul e greu de caracterizat în două cuvinte. Ești un soi de... emanat, trebuie să-ți construiești un sat, de pe urma căruia scoți bani și pe care trebuie să-l aperi de niște animăluți. La prima vedere, nimic mai simplu, însă la prima jucare în general părerea se schimbă. Acțiunea se petrece pe etape: prima în care construiești, plantezi (legume, fructe și tot felul de vaci), pui capcane, îți organizezi apărarea, și o etapă de confruntare directă, în care alergi în toate părțile să-ți aperi avutul. La sfârșitul

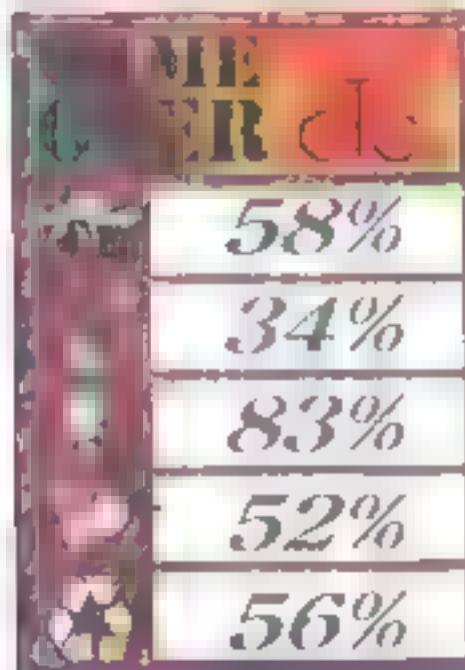


BATTLE BUGS a fost produs în 1994 de către firma Epix și distribuit de SIERRA. Jocul este o strategie "dementă" în care rolul tău este să comanzi o armată de insecte în diferite misiuni. Fiecare insectă are posibilitățile ei, avantaje și dezavantaje (gândacii rezistă la otrăvuri, albinele țin loc de bombardiere, furnicile pot arunca cu grenade, păianjenii se pot lupta cu mai mulți inamici deodată etc.). Deși pare un joc copilăresc, BBUGS nu este chiar atât de simplu. Forțele de care dispui trebuie bine exploatate și de asemenea, trebuie



avut în vedere relieful (o piatră aruncată de la un nivel înalt e mult mai eficientă, numai anumiți gândaci pot traversa suprafețele ude etc.) pentru că nu de puține ori ți se cere să învingi cu forțe inferioare ca număr și putere.

Producătorii au fost indulgenți, astfel încât dacă nu reușești să termini o misiune de trei ori la rând, ți se dă voie să treci la misiunea următoare. Primele misiuni au rolul de a te familiariza cu sistemul de dat ordine, destul de dificil. Bineînțeles, pe măsură ce avansezi treaba devine din ce în ce mai complicată,



jocul ajunge cu adevărat o strategie, pe la misiunea 15 nu mai e deloc simplu și iată-te deja prins cum trebuie în joc.

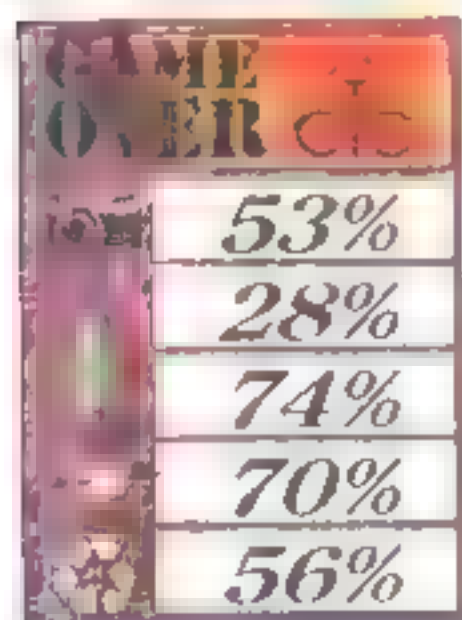
Grafica este SVGA (dacă ai memorie destulă pentru ca altfel... știi tu) cei de la Epix neducând lipsă de umor și de imaginație (între noi fie vorba sunt total dementi). Luptele se duc în cele mai variate peisaje, presărate cu pete de ulei, felii de salam și pizza, cutii de chibrituri și alte obiecte asemănătoare, iar sunetele și muzica sunt draguțe.

Într-un cuvânt SIMPATIC.Z

## FADE TO BLACK

Delphine Software, mai vechii noștri prieteni, dintr-o altă lume (ANOTHER WORLD și FLASH BACK), își continuă minunata serie de SF-uri vectoriale, într-un decor 3D, de această dată. Cu o interfață originală, jocul rulează pe VGA și SVGA, preferând un DX4/100 pentru extaz (SVGA). În VGA, un DX2/66 cu 8 Mb. RAM, este ultrasuficient, diferența dintre cele două moduri grafice nefiind prea elocventă. Noul joc, redimensionează îndepărtatul violent-future, din Flash Back, într-un fel de Alone in the Dark SF.

Originalitatea constă pe de o parte în multitudinea de posibilități ca uitatul după colț, fuga cea de bază, săriturile și porțiunile de quest, (eroul utilizează o serie de device-uri pentru a rezolva puzzle-urile jocului) sau luptele lazeroase cu demonii hidoși și pe de altă parte, față de AITD, unghiul de joc îți mută peisajul după dorință, putând fi schimbat de la o "video-camera" la alta, (îți privești personajul de obicei,



de undeva de sus și din spate). Toate acestea nefiind doar mostre de orgoliu profesional (spiritul francezului fudul), ci având fiecare o importanță substanțială în cursul acțiunii.

Adăugând că jocul te ține treaz până... adormi, "facilitate" pe care, trebuie s-o recunoaștem, nu o au toate "programele de antrenament", aveți o imagine aproximativ completă asupra

acestei noi producții franceze.

## Rise Of The Triad

Jocul este scos de cei de la Apogee, tot ei ocupându-se și de distribuție. ROTT-ul folosește un "engine" asemănător cu cel de la Heretic (poți zbura, te uiți în sus și în jos etc), însă îmbunătățit, pentru ca totul să pară mai real. Din acest punct de vedere, jocul este excelent realizat. Gloanțele fac găuri în pereți când tragi și ricoșează din obiectele de metal din peisaj. Aproape toate obiectele pe care le întâlnești pot fi distruse (vaze, geamuri, steaguri, butoaie



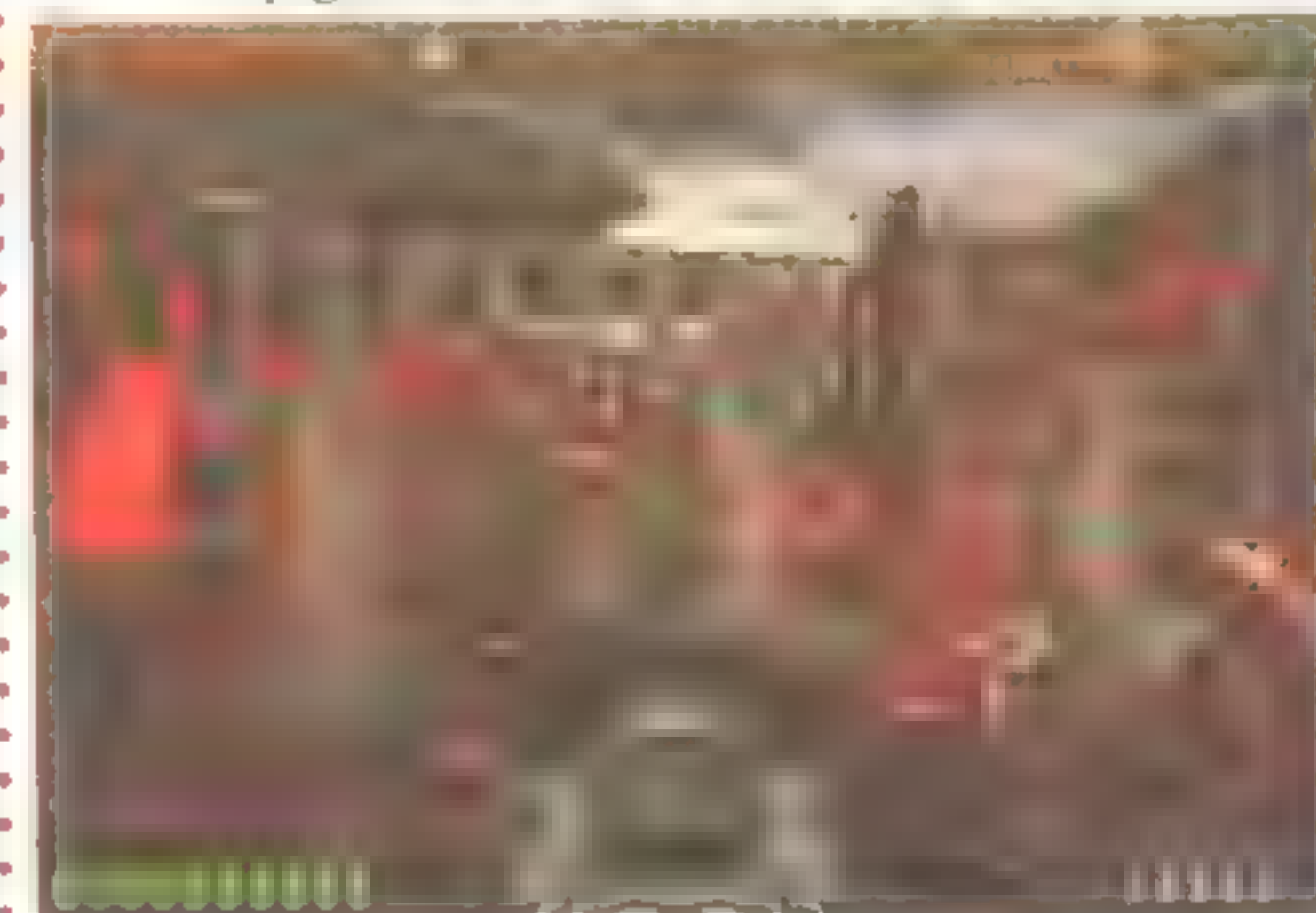
etc). Există un "potențiometrul" de la care se poate regla nivelul de violență (adică, atunci când impuși un tip, acesta cade pur și simplu jos, sau se împrășteie pe tot ecranul).

Mediul în care te învârti este mai încărcat ca la DOOM, la tot pasul dai de aruncătoare de flăcări, trambuline, lifturi, prese verticale și orizontale, capcane și alte treburi dintr-astea. Inamicii circulă la toate nivelele iar treaba cu uitatul și trasul în jos și în sus nu e doar un moft.

În joc există o puzderie de arme, una mai grozavă decât alta. Poți să te folosești de două pistoale simultan, iar aruncătoarele de rachete și grenade sunt bine reprezentate. Apar tot felul de arme, de la banala bazooka și până la fire-bomb, chestie cu adevărat devastatoare. Există de asemenea și vreo câteva arme mai speciale, aparținând mai mult magiei, însă pe acestea nu le descriu ca să nu vă răpesc plăcerea.

Asemenea DOOM-ului și ROTT-ul are niște coduri care să îți facă viața mai ușoară. Deosebirea e că în DOOM există vreo 6-7, pe când aici sunt puzderie.

Pân' pagina destinată există o listă, care sper să vă





facă să vă simțiți mai în siguranță în joc și de asemenea, să vă permită să experimentați niște chestii ca Dog Mode sau Elasto Mode, fără să căutați ore în șir. ROTT-ul se poate juca și prin modem/rețea/cablu serial, având un puhoi de nivele special concepute pentru "multiplayer game". În rețea se pot juca până la 11 persoane simultan. Vă dați și voi seama (mai ales cei care au jucat măcar un joc multiplayer), cam ce înseamnă asta. În străinătate jocul a fost catalogat ca fiind "the most violent game ever created". Rămâne ca fiecare să stabilească dacă jocul este într-adevăr "the most", pentru că nu e nevoie să fii fetiță cu fundiță ca să-l consideri violent.

În ceea ce mă privește, eu rămân adeptul DOOM-ului, dar sunt de părere că ROTT-ul e totuși un joc care merită din plin să fie jucat chiar dacă nu îți dă același sentiment de "bestialitate" ca primul. (Încearcă să tastezi \EKG pentru o mai mare bestializare).



S-a făcut multă vâlvă în jurul joculețului ăsta, a fost mult laudat și, pe cuvântu' meu, mă tem că nu știu de ce. Am văzut undeva scris "DOOM, move over, ONE MUST FALL is coming". Era, după părerea mea cel puțin, un fel de "user error". E unul din jocurile de "cafeală cu ruobuți" însă nu se ridică cu mult deasupra Street Fighter-ului deci, implicit, nu se ridică la un nivel prea înalt, Street Fighter-ul fiind... far, far away... down there.

Grafica e diferită de cea din SF, însă asta nu înseamnă, ca e mult mai bună. Muzica e singura chestie pe care o are mai simpatică însă nici aia nu e fantastică, sunetele nefiind mai minunate. Ai de ales între șase jucători și șase roboți care de care mai plin de el, respectiv de rotite și lanțuri atârând.

Jocul probabil că se vrea un fel de Mortal Kombat și dacă faci abstracție de sunete, grafică, mișcări, lovituri speciale și vreo alte câteva lucruri reușește pe deplin, fiind și el tot un joc în care față-față-spate-jos-block-sus-sus-pumn-pumn-picior-cap-coadă și alte combinații de genu', dețin rolul principal.



GAME OVER	clc
1	75%
2	61%
3	58%
4	47%
5	60%

Poate că sunt un pic cam pretentios, însă gândind la Zero Kelvin dacă nu îți foarte mult la grafică și sunet, ești mort după MK și pe deasupra simți o dorință puternică de a bate pe cineva, fie el chiar și un robot, fără rost de OMF. Vezi că pe undeva pe la pagina cu codulețe găsești scrise mișcările pentru toți roboții.

GAME OVER	clc
1	48%
2	56%
3	10%
4	12%
5	31%



Simulatorul de zbor este un joc foarte bun, care te permite să te simți în controlul unui avion de luptă. Este un joc foarte bun, care te permite să te simți în controlul unui avion de luptă.

Modelul de avion este foarte bun, iar grafica este foarte realistă. Este un joc foarte bun, care te permite să te simți în controlul unui avion de luptă.

Potrivit pe tipul de avion, iar pentru F-117 este foarte bun, iar pentru F-16 este foarte bun. Este un joc foarte bun, care te permite să te simți în controlul unui avion de luptă.

Fără a fi deosebit de încărcată, grafica este realistă, permițând în același timp o mișcare cursivă a jocului. Sunetele și muzica sunt foarte bine realizate (pentru cine dispune de o placă de sunet), contribuind din plin la acea "playability" atât de căutată de gameri.

În concluzie, după părerea mea (și nu numai), TFX-ul se menține, după peste doi ani de la apariție, în fruntea simulatoarelor de zbor pentru floppy și ar fi o mare pierdere pentru împătimiții F-SIM-urilor, să nu-l încerce. Măcar o noapte - două



GAME OVER	clc
1	87%
2	90%
3	72%
4	79%
5	82%



## REBEL ASSAULT

The Rebel Empire



ca în sfârșit să văd în  
Isarvan. Într-o zi, după  
ce am terminat de jucat  
Rebel Assault, am văzut  
un anunț în ziarul nostru  
local. Anunțul era pentru  
un spectacol de magie.

Am mers la spectacol  
cu familia mea. Spectacolul  
era foarte interesant, dar  
nu am putut să văd nimic  
din ceea ce se întâmpla  
pe scenă. Am rămas  
cu ochii mei pe un  
spectator care se uita  
la spectacol cu o expresie  
de neîncredere.

Am mers la spectacol  
cu familia mea. Spectacolul  
era foarte interesant, dar  
nu am putut să văd nimic  
din ceea ce se întâmpla  
pe scenă. Am rămas  
cu ochii mei pe un  
spectator care se uita  
la spectacol cu o expresie  
de neîncredere.

Am mers la spectacol  
cu familia mea. Spectacolul  
era foarte interesant, dar  
nu am putut să văd nimic  
din ceea ce se întâmpla  
pe scenă. Am rămas  
cu ochii mei pe un  
spectator care se uita  
la spectacol cu o expresie  
de neîncredere.

Am mers la spectacol  
cu familia mea. Spectacolul  
era foarte interesant, dar  
nu am putut să văd nimic  
din ceea ce se întâmpla  
pe scenă. Am rămas  
cu ochii mei pe un  
spectator care se uita  
la spectacol cu o expresie  
de neîncredere.

Am mers la spectacol  
cu familia mea. Spectacolul  
era foarte interesant, dar  
nu am putut să văd nimic  
din ceea ce se întâmpla  
pe scenă. Am rămas  
cu ochii mei pe un  
spectator care se uita  
la spectacol cu o expresie  
de neîncredere.

Am mers la spectacol  
cu familia mea. Spectacolul  
era foarte interesant, dar  
nu am putut să văd nimic  
din ceea ce se întâmpla  
pe scenă. Am rămas  
cu ochii mei pe un  
spectator care se uita  
la spectacol cu o expresie  
de neîncredere.

Am mers la spectacol  
cu familia mea. Spectacolul  
era foarte interesant, dar  
nu am putut să văd nimic  
din ceea ce se întâmpla  
pe scenă. Am rămas  
cu ochii mei pe un  
spectator care se uita  
la spectacol cu o expresie  
de neîncredere.

Am mers la spectacol  
cu familia mea. Spectacolul  
era foarte interesant, dar  
nu am putut să văd nimic  
din ceea ce se întâmpla  
pe scenă. Am rămas  
cu ochii mei pe un  
spectator care se uita  
la spectacol cu o expresie  
de neîncredere.

Am mers la spectacol  
cu familia mea. Spectacolul  
era foarte interesant, dar  
nu am putut să văd nimic  
din ceea ce se întâmpla  
pe scenă. Am rămas  
cu ochii mei pe un  
spectator care se uita  
la spectacol cu o expresie  
de neîncredere.



GAME OVER etc	
82%	
91%	
63%	
90%	
81%	



## BIOFORCE

### SOLUȚIE COMPLETĂ

Este vital

iei tot ce găsești, nimic nu strică:

### AȚIUNEA:

Treaba începe cu "tine", trezindu-te pe un pat într-o celulă, supravegheat fiind de un robot. Te ridici și caștești robotul până când intră în câmpul de forță al ușii deregându-l. Ieși pe coridor (cu "shift" fugi) și mergi spre stânga (pentru că în dreapta este un mare perete). Culegi mâna retezată de pe jos (cu enter), care, pentru o vreme, îți va folosi drept armă. Intri în mare viteză la tipul furios cu pielea albastră și i-o tragi. După ce-ți exprimi parerea de rău culegi de pe jos poza, log-ul și furculița.

Ieși pe culoar și, cu ajutorul furculiței, forțezi ușa panoului de comandă al ușii blindate (space - cât ești cu furculița în mână). Rezolvi puzzle-ul ăla penibil și apoi, cu forța-ți formidabilă te scremi și deschizi ușa, precum Commander Data din Star Trek (apeși space). Treci astfel în camera de gardă. Cei care au numai varianta demo, aici vor vedea un frumos generic cu firma producătoare, și gata.

Intrând în camera de gardă găsești o mulțime de

pupitre de comandă. Pe peretele din stânga ta e un buton roșu care, acționat, se face verde.

De la panourile din fundul camerei, dezactivezi câmpul de forță, de la una din celule în care se află un robot supraveghetor. În celulă găsești un log și un fluier. Nu are sens să-l lovești, este foarte pașnic iar producătorii jocului nu s-au gândit să-l facă și vulnerabil. În orice caz, ai nevoie de el întreg.

Te întorci în camera de gardă și lași mâna jos, citești prin log-urile pe care le ai și găsești un Personal Access Code (P.A.C.). De la un alt pupitru comanzi robotul să ia de jos mâna și apoi să o pună pe mecanismul de deschidere a ușii blindate din dreapta (are un semn sugestiv).

Robotului îi dai ordin să întindă mâna apăsând pe butonul pentru injecții. De la celălalt pupitru, introduci P.A.C.-ul de care vorbeam și gata, "mâna" poate să-ți deschidă ușa (apare un mesaj). Îi "spui" robotului să o lase jos, apoi o ridici și, cu ajutorul ei deschizi ușa.

Salvează aici, că urmează ceva frumos.





## BE A TOUGH GUY!

Te afli pe un culoar pe care circulă un robot, care, dacă te vede, te troznește în 19 cazuri din 20. Din fericire, poartă ochelari de cal, așa că nu vede deloc în lateral. Te ascunzi la ușa liftului și îl lași să treacă, apoi mergi spre capătul culoarului de unde ajungi într-o sală cu 4 celule criogenice. Dintre acestea, una este goală. La un pupitru de pe perete poți afla amănunte despre animalele care se află în camere și despre cel evadat (cool!).

De la butonul din dreapta, deschizi "irisul" din podea, apoi, cu ajutorul robinetului, lași să curgă pe apa sâmbetei niște lichid criogenic, destabilizând astfel, condițiile din camera 1. Te mai învârtiești puțin și iată că, din camera 1 iese un splendid Cyberaptor, care sare la tine. Îl atragi în preajma irisului acum închis și-i dai la

cap, până cade lat. Dacă l-ai doborât destul de aproape de iris, rutina făcută de băieții de la ORIGIN, îl va duce exact deasupra acestuia. Rapid, deschizi irisul și, astfel, Cyberaptorul cade în pivniță. Chiar dacă auzi tot felul de răgete de acolo, să nu cobori (nu e o moarte frumoasă) înainte de a da drumul la altă porție de lichid criogenic, care îi va răcori pe combatanți. Cobori pe scară (space). Jos, găsești o scenă draguță, cu doi monștri congelați.

Mergi cu grijă pe pasarelă și ajungi la o ramificație. Îndemnat de instinct, o iei la dreapta (trust me),

poposind astfel într-o celulă în care descoperi o santinelă. O termini și-i iei blasterul, lăsând mâna, bineînțeles.

Te întorci până în culoarul robotului drept-văzător și intri în lift. Ai de ales între 4 niveluri, tu aflându-te la cel de-al doilea (de sus în jos). Nu trebuie să intri în laboratorul doctorului Mastaba de la nivelul 3, decât după ce ai trecut pe la 1, altfel te blochezi cu succes.

O dată ajuns la nivelul 1, pe acoperiș dai de o întreaga ceată de roboți, pe care îi lichidezi trăgând cu ricoșeu din pereții liftului, tu rămânând ferit după colț (te poți

antrena cu chestia asta la nivelul 3). După ce omori toți roboții, te îndrepti către servantul tunului și, având grijă să nu-l împusti, îl convingi cu vreo doi pumni, să

activeze tunul. Cu ajutorul acestuia, dobori navele cu pușcași marini spațiali, chemați în ajutor. După ce dobori drăciile zburătoare, îl termini și pe servanț, cu scuzele de rigoare, bineînțeles.

Te poți îndrepta acum, spre laboratorul doctorului, de la nivelul 3. La ușa liftului e un robot, dar îl lichidezi (tot prin ricoșeu) iejer de tot. Intrând în laborator, îl găsești pe Mastaba, creatorul tău, care îți ține o interesantă prelegere. Și vei rămâne un simplu spectator până când îți pierzi cunoștința.

## ALTE DURITĂȚI...

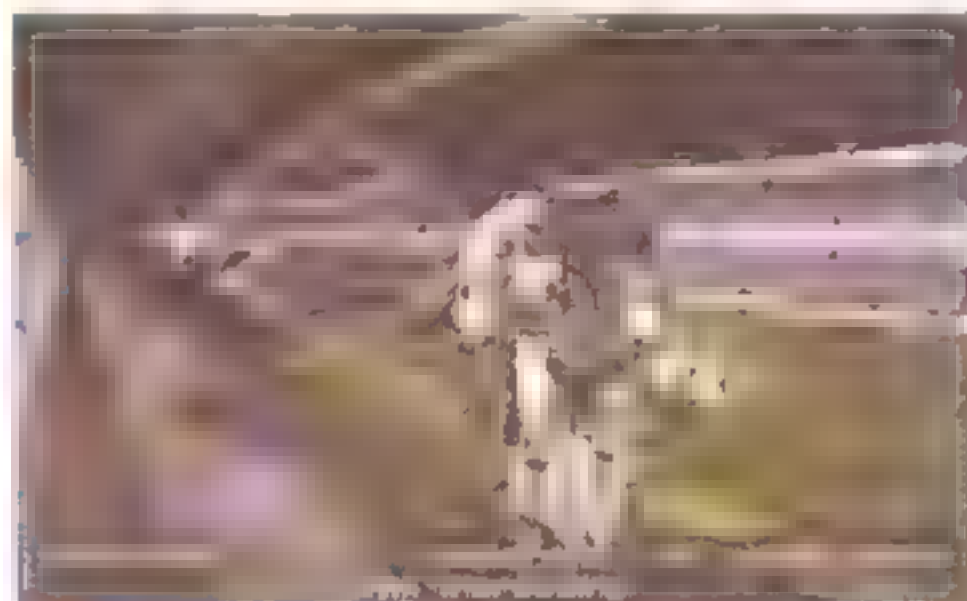
Când te trezești, descoperi un tip pe masa de operație, care te roagă frumos să-l omori, scurtându-i astfel suferințele. Poți să o faci în două feluri: deconectezi bateria din circuitul de mentinere a vieții (din blocul operator), sau îi tragi un mare pumn în cap, după care tot scoți bateria, fiindcă îți trebuie. Recomand călduros, a doua metodă, pentru doza de fior liric pe care o aduce în acțiunea atât de pașnică până acum.

Acum poți să schimbi vechea baterie cu cea nouă, dacă cea nouă e mai plină. De regulă, este. Iei și trusa



medicală (nu o folosi pe propria-ți piele, deoarece îți va trebui la ceva important, mai încolo).

Mergi în camera din capătul culoarului, unde găsești o altă santinelă. Îi iei log-ul după obişnuitul schimb de "amabilități". Intrând într-un dispozitiv ciudat, ce se vede la fața locului, te echipezi cu un costum de supraviețuire. Citește informațiile din pupitrele alăturate dispozitivului de care vorbeam. Găsești codul pentru dezactivarea reactorului. În stânga este un lift, cu care cobori într-un hangar, unde se află o navă și un gardian pe care îl anihilezi, după care, iei transmîțătorul de pe jos și bateria din navă (observă că noua baterie are o capacitate de 500 de... elefanți, pe când cea veche, numai 100). Îți



schimbi bateri-  
riacuea nouă.  
Bateria veche  
e bine să o lași  
undeva pe  
drum, ca atunci  
când mai treci  
pe lângă ea să  
o mai poți folosi

la câte un bio-repair. Tot de aici, iei și cubul ăla ciudat de origine aliană

Urci cu liftul și ieși din nou pe culoar. Acolo e un gardian care nu te recunoaște așa cum ești îmbrăcat în costumul de protecție. El îți va atrage atenția asupra robotului de pază la reactor, care nu mai deosebeste inamicii de prieteni. Drept mulțumire îi atragi și tu o moarte onorabilă.

Intri din nou în camera cu liftul și, de la unul din multele pupitre (poti afla tot felul de chestii interesante),



dirijezi un robot stivuior. Intri cu el în camera reactorului (ușa de la mijlocul culoarului) și înlături robotul de pază la reactor împingându-l în gol (nu încerca să salvezi robotul stivuior, că nu se poate)

Intri acum în camera reactorului, fiind echipat cu costumul de protecție. Dacă ai citit log-urile și tot ce scria pe la pupitrele de mai înainte, ar trebui să știi acum codul de oprire al reactorului, care se schimbă la fiecare joc. Intrând în camera reactorului, te separă de panoul de control o... prăpastie. De partea cealaltă vezi agitându-se un monstru ce pare să fie răspunzător de starea reactorului. Dacă te chinui un pic, poți trage în el cu blasterul de aici, dar fără a-l impresiona în vreun fel.

## BE QUICK OR BE DEAD

Activezi podul și înaintezi spre el. În momentul în care păsești pe pod, se declanșează o sirenă de alarmă, semn că reactorul nu mai ține mult. Aici urmează unul







din momentele în care se cere o buna coordonare a acțiunilor. E bine să salvezi. În stânga și dreapta, se află câte un întrerupător. Fără să dai atenție monstrului, fugi spre cel din dreapta, îl apeși și apoi te lupți cu alien-ul. Nu sta prea mult, oricum nu-l poți învinge, atrage-l pe pod și apoi, fugi spre stânga. Între timp, o voce suavă te anunță că reactorul va exploda în 30 de secunde. În timp ce monstrul vine după tine pe punte, ajungi în capăt, dezactivezi puntea, monstrul cade, o activezi imediat la loc, fugi la celălalt întrerupător, îl acționezi, apoi de la pupitru, cu ajutorul codului de care pomeneam mai sus oprești reactorul. Toate astea le faci pe fondul unei numărări inverse, așa ca suspansul nu lipsește. Orice altă strategie decât cea de mai sus, este sortită eșecului.

Cu liftul principal mergi la nivelul 4. Aici, cum ieși din lift, apare un robot în care trebuie să tragi de vreo 2-3 ori, ca să-l distrugi. Merită să te lași omorât o dată, pentru

că e o scena dragută, pe care, dealtfel s-ar putea s-o vezi vrând-nevrând.

În capătul culoarului se află o grilă 3X3, cu butoane apăsate și stinse. Trebuie să le aranjezi astfel, încât să ai un singur buton stins în mijloc (chestia asta o citești într-un log, dar având în vedere că treaba rămâne mereu aceeași ți-o spun eu).

Deschizând ușa ieși afara din bază. Nu insist. Ajungi la un lift care te duce mai jos, pe un fel de cărare pe lângă un perete. În dreapta perete, în stânga prapastie, pe cărare o droaie de roboți. Dacă nu ai oprit reactorul, în timp ce mergi pe cărăuia asta, se cutremura odată peisajul și cazi.

Dacă te simți în stare, poți omorâ roboții, dar e mai bine să nu le dai atenție și să fugi tot înainte, evitând tirul acestora.

După compania celor doi băieți, încearcă țeluri mai înalte (alien-artefact-ul). În timp ce te minunezi de priveliștea din interiorul navei doborâte de tine, se deschide o ușă și iese unu' supărat. Tipul, profesionist, nu-ți va lăsa prea mult timp de show și nici de trăit, dacă nu acționezi "conform" la lătrănește, ca la noi, cu Alt+7, sau Ctrl+1, Ctrl+3 și-l termini de tot. În camera de unde a venit el, găsești un pupitru de comandă pentru lansatorul de rachete al navei. Căpăcești și monstru' ăsta și mergi apoi spre platforma nou creată, unde salvezi, spre bine-le tău și al evoluționismului, căci urmează o etapă la care, șansa de a trece "din prima", fără antrenament și fără a studia drumul de urmat, este egală cu zero. Poate că ți-ai dat seama că Alien-treaba-ia, funcționează doar pe anumite "structuri". Folosindu-l





ajungi până la cadavrul monstrulețului, pe care tocmai l-ai desființat. De aici, se întrezăresc o grămadă de platforme, pe care, fie vorba între noi, le găsești în... câteva minute. Așadar, poți zbura acum, fie pe cărăruia de mai devreme, fie într-o sală, cu tot felul de inscripții ciudate. Aici te uiți, te minunezi și pleci, că deocamdată, nu ai nimic de făcut. Mergând pe cărăruie înapoi, dai peste tunelul cu ușa blindată, pe care nu o prea poți deschide. Te întorci la nava prăbusită. Lângă ea, se află o rachetă căzută din lansator. Iei... "furculița" și, ca un bun tehnician (ce sunt), scoți explozibilul. Ai astfel în mână, o superbă, o minunată bombă cu ceas. Nu e cazul să pierzi timpul. Fugi cât te țin tastele, spre tunelul cu pricina! Pui bomba și-o tai (de-acolo, nu bomba, se-nțelege!). Tipii de la ORIGIN, nu au fost prea generosi cu timpul pe care îl ai ca să ajungi cu bombă cu tot, în tunel și, de aceea, trebuie să știi exact unde și când să folosești Alien-artefact-ul ca totul să meargă brici.

Explozibilul distruge ușa din fundul tunelului, și astfel pătrunzi în bază. Până acum, probabil ai remarcat că din walkie-talkie-ul luat mai devreme, veneau tot felul de SOS-uri plictisitoare. Ai acum ocazia să dai peste cel (defapt cea) care le emitea. Dr. Escher, că așa o strigă mămica ei, este rănită, urmând să o îngrijești tu, cavalereste, cu medi-kit-ul luat din laboratorul Dr. Mastaba. Dacă nu m-ai ascultat, și l-ai folosit pe propria-ți piele, ești un pic cam blocat, bine de tot. Drept mulțumire tanti îți dă traducătoru ei, cu ajutorul căruia poți citi scrierile extraterestre. Te poți duce acum în sala aia ciudată și citi tot ce scrie pe pereți. În camera vecină cu cea în care se află Dr. Escher, te întâlnești cu o mai veche cunoștință, extraterestrul de la reactor. Acesta-și face o intrare



furioasă prin perete și sare la tine. Dacă te dărâma, tipul ia tupeu și-ți mai trage câteva, dacă însă îl altoiești românește, o ia la fugă, sărind într-un fel de tunel, apropiat de Dr. Escher. Nu are rost să-l urmărești, că nu realizezi nimic. În camera în care te afli, pe peretele din stânga, se află o chestie (e complicat să-ți descriu cum arată).

Apeși SPACE în fața chestiei ăsteia și iată-te confruntat cu un frumos puzzle logic. Îl rezolvi (nu e greu) și astfel pui mâna pe încă un obiect de origine extraterestră, cu care poți să activezi tunelul prin care a dispărut alien-ul de mai devreme. Sari voinicește înăuntru și astfel pătrunzi într-o sală cu opt căi de acces: în sus și în jos. În centrul încăperii se află o coloană de la care, prin intermediul unor figuri geometrice, reușești





să deschizi ușile. Fiecare ușă are în dreptul ei un desen, așa că treaba este destul de simplă. Nu are rost să deschizi ușile din partea de sus a camerei, și asta din două motive: în primul rând, nu poți să ajungi la ele, deoarece sunt prea sus, iar în al doilea, ușile ascund un soi de păianjeni mecanici, ușor de distrus. Un mic amănunt: nu încerca să omori păianjenii cu blasterul. Cu blasterul îi poți doar amorti, după care aplici metodele strămoșești.

Cum spuneam, în partea de jos a camerei, sunt patru tunele. Pe unul tocmai ai venit mai devreme, deci nu te



mai interesează. Printr-unul din cele trei rămase, ajungi într-o nouă cameră, în care lipsește gravitația. O dată intrat, trebuie să ajungi la ușa din stânga, lucru destul de complicat, dacă avem în vedere faptul că nu-ți poți direcționa deplasarea, decât trăgând cu blasterul. Trecând în camera următoare, te trezești nas în nas cu extraterestru de la reactor, pe care de data asta, în sfârșit, îl lichidezi. De la el obții un fel de scut ce îți va permite să treci prin câmpul de forță ce blochează accesul în camera vecină. Pe peretele din stânga se află un panou cu un alt puzzle așa-zis logic. Te străduiești ceva vreme, îl rezolvi și... ce zgomot se aude? "Este mama lui Shogun". Un alt alien care îți spune o poveste frumoasă, după care îți dă o baterie. Nouă. Proaspătă. Plină ochi. Pe care o folosești imediat, schimbând bateria ta veche, dar ai grijă să nu consumi prea mult din ea. Trebuie să-ți mai rămână vreo 300 de unități de energie până la final.

Te întorci în camera cu cele opt tuneluri. Extraterestru ți-a spus să deschizi treaba aia... cum n-ai să poți? Mă rog, un tunel între cei doi poli ai planetei.

Intrând într-un alt tunel, ajungi într-o cameră groază de bolovani sunt foarte pro... și-ți pice în cap. Și, ce-i mai frumos, este că tot aici te așteaptă un alt puzzle de rezolvat, noroc că-i ultimul. Învârti cercurile concentrice, pășind pe dalele podelei, astfel încât, tunelul în care te afli să se continue în sus, spre centrul cercurilor (nu te apuca să miști cercurile alandala, analizează un pic, e foarte simplu, dar nu-ți dau chiar totul mură-n gură).

După asta, te întorci și deschizi, - în sfârșit! - ultimul tunel, lângă care se află un panou de comandă care conține și un ecran. Privind ecranul, poți vedea imaginea interiorului sălii cu inscripții, în care se află doi soldați. Apeși pe buton și sfera din centrul camerei se ridică în

aer. Curioși, soldații îi cer instrucțiuni prin radio lui Mastaba, iar când unul din ei își vâără capul în tunel, tu lași sfera să cadă, lăsându-l pe curios cu un cap mai puțin. Al doilea soldat va arunca o grenadă în tunel, care va ajunge în camera în care te afli. Nu te speria, fii calm, gândește-te la Schwarzenegger cum făcea el în Comando (The movie), prinde grenada și aruc-o înapoi, scăpând astfel și de cea de-a doua santinelă.

Activează scutul luat de la extraterestru. Te va apăra de blastere și ține loc și de costum spațial, astfel încât, să poți ieși în "aer liber". Prin tunel ajungi la sala extraterestră, de unde te îndrepti, apoi, spre bază, chiar dacă pe drum te vei întâlni cu câțiva soldați. Dar, având în vedere că ești protejat de scutul luat mai devreme de la inamic, totul se va reduce la o partidă de Full Contact, cu pumnii și picioarele de rigoare. La un moment dat observi nava lui Mastaba, care se pregătește să părăsească planeta. Din navă se deschide focul asupra ta, așa că nu este prea ușor să treci. Totul e să aștepti puțin, pentru a se crea un decalaj între ritmul tragerii și viteza ta. Ajungi la intrarea în bază. Lângă ușă se află binecunoscuta grilă de 3X3. Codul nu mai este un punct în mijloc ci două linii paralele, orizontale, sus și jos. Odată intrat în bază, trebuie să mai convingi câțiva soldați de justetea nobilei tale cauze, ajungând apoi în hangarul proiectului Icarus. Lei repede o baterie de pe jos (doar ai lăsat una mai devreme, pe aici, pe undeva), o schimbi cu cea dată de extraterestru și care ar trebui să mai conțină cam 60% din energie, altfel treaba nu merge. Introduci bateria în botul navei și, dacă mai are ceva suflu, un frumos film se va derula înaintea ochilor tăi, despre cum părăsești în trombă planeta care tocmai explodează... Tocmai

## AI TERMINAT BIOFORGE !



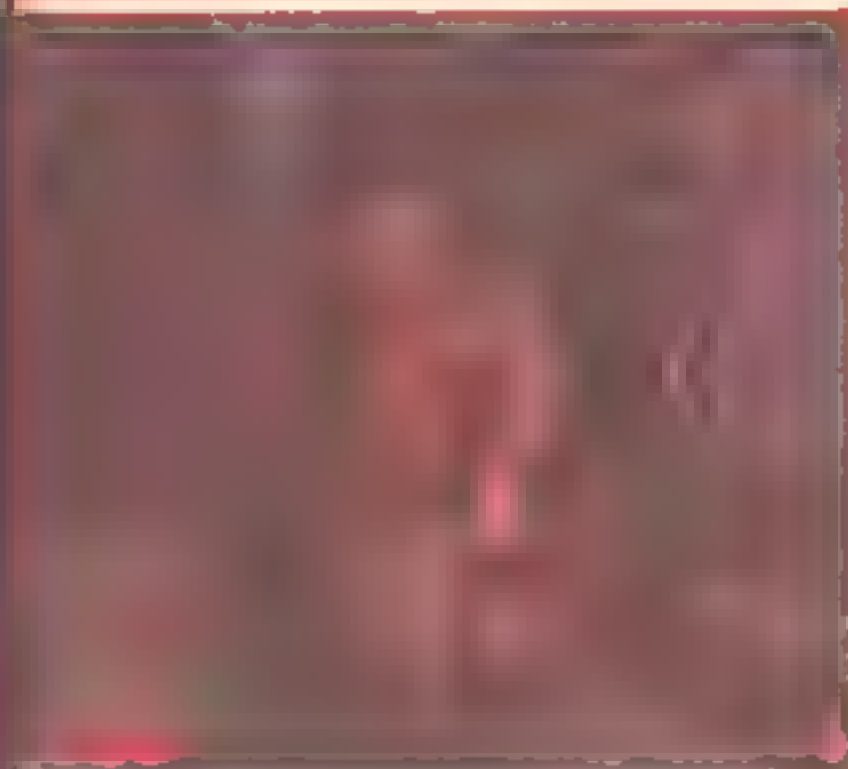


# QUAKE vs. HERETIC

Un jucător, lauzit de "blestemul celorlalte" me-  
tepsiaterapii, fără sfârșit, de jocul anului 1994,  
simulatorul cosmurelor noastre, DOOM,  
DOOM OPERATING SYSTEM, de la versiunea  
până la 3.0, fost dezvoltat miliciner de boală,  
DOOM II (Hell on Earth) a fost extezul (Chit că n-a  
fost mai presus). Cele două jocuri nu mai suportă  
cimentarii HERETIC următorul prunc în gen. (Ios  
stăruindu-se DOOM-ul) a venit pe rând să-mi

spună: "Am DOOM 3! L-am văzut eu, e tot de ăia"  
Grămada de copii de încercări sau generații de  
imitații în fost citite DOOM 3 unele fiind chiar  
remarcabile, cum ar fi de exemplu DESCENT sau  
ROTT-ul și de ce nu LEGEND OF THE 4TH  
PALADINS, replică asiatică a jocului.

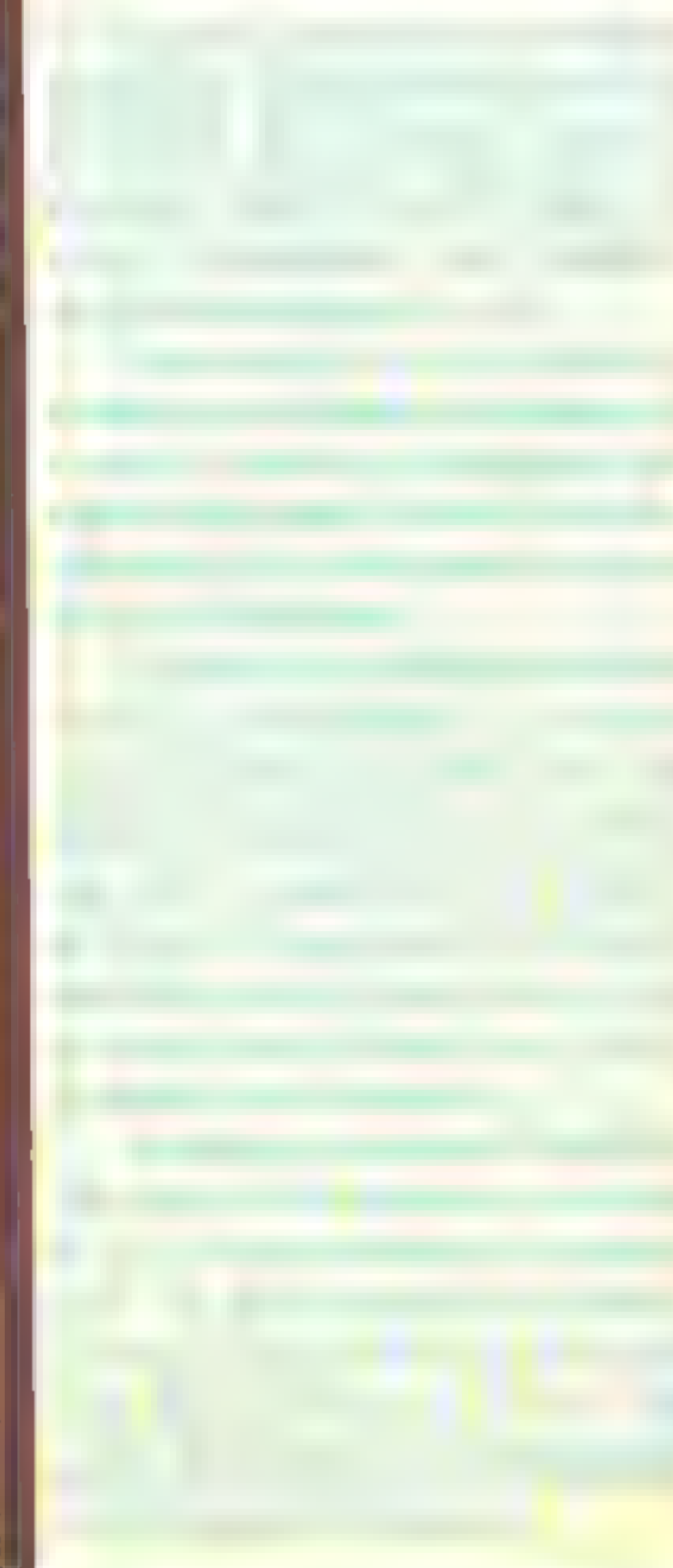
Heretic-ul, deși popular, nu s-a bucurat de o  
indigență la fel de mare ca DOOM-ul. (Se întorc  
la ID să aflăm ce ATENTIUNE se lucrează!!



Cineva spunea:

"QUAKE va fi pentru  
DOOM, ceea ce DOOM, a  
fost pentru WOLFENSTEIN!"

Deși jocul e departe de forma  
sa finală, (ID Software nu a fost  
prea generos cu dezvăluirile), iată  
câteva informații







## What happens?

*"Asphalt... and trouble"*, dacă vă vin gânduri negre când călcați pe asfalt fiți pe pace, rezolvarea de la **FULL THROTTLE** se află acum sub ochii voștri.

Ca de obicei, echipa de la Lucas Arts nu a dezamăgit, reușind să producă unul din cele mai tari quest-uri de până acum, asta începând cu acțiunea și personajele, trecând prin grafică și animație și terminând cu muzica și dialogurile. A fost un bairam mare, la care au fost invitați Gone Jackals pentru a face muzica și Mark Hamill pentru a face pe grozavul (vocea bad-guy ului).

Ca realizare, jocul este simplu de catalogat: excelent. Introducerea ni-l prezintă în hover-limuzina sa personală pe Malcolm Corley, un flăcău la vreo 80 de ani, președintele fabricii de motociclete "Corley Motors" având o discuție cu onestul său asociat: Adrian Ripburger, care cu greu așteaptă momentul propice să-i sufle compania. Schimbul de idei ("... you're dumber than dirt...") este întrerupt de apariția unei găști de motocicliști și a unei melodii în stare să acopere șase cass-uri urlând "Cassa Blanca" (Yuck!).

Bătrânul, fost biker în tinerețe, impresionat de show-ul dat de aceștia, hotărăște să-i vadă mai de aproape, ceea ce se și întâmplă într-unul din barurile de pe autostradă. Aici, Ripburger îi propune lui Ben (you, in fact) o angajare ca body-guard pentru Malcolm. Izbindu-se de un refuz categoric (you see... Malcolm wasn't exactly Whitney Houston, so that...) Rip îl invită afară, unde îl

izbeste și el cu o bară în cap, prin intermediul Kevin Costner-ului său. De fapt, chiar așa începe jocul, trezirea ta, în persoana lui Ben, într-unul din tomberoanele de lângă bar.

Nu insistăm asupra controalelor, că nu e vorba de un simulator și oricum, explicațiile le dăm pentru persoane care știu măcar că mouse-ul are două butoane.

Primul lucru pe care îl ai de făcut este să dai un mare pumn în capacul tomberonului, care sare voios în lături, eliberându-te. Nemaiavând ce face aici (poți da un picior două tomberonului), te duci în fata barului. Dacă încerci să pleci cu motorul, realizezi că nu mai ai cheile. Dacă bați la ușa barului, nu ți se va deschide, de unde deducem că cei de la Lucas nu prea sunt duși pe la biserică. Drept care, dai un șut sănătos în ușă. Înăuntru, dacă îți place muzica, poți să repeți experiența, de data asta cu pianul (e doar o chestie de gust. )

După ce îl dai pe barman cu nasul de bar și îl ascuți plictisit vorbind de ambuscade și tipi cu arme care vor să îți masacreze banda, îți poți căpăta în sfârșit, cheile.

Cu cheile în buzunar, nu-ți mai rămâne altceva de făcut decât să pleci cu motorul. Pe drum, întâlnești un tip și mai plictisitor, din gașca "Rottwheels" pe care, de data asta îl dai cu nasul de autostradă. După acest scurt intermezzo, personajul nostru află prin participare directă, cum este să-ți saboteze Adrian Ripburger motocicleta. Reușești un derapaj superb (eu l-aș numi dubios), după care ești salvat de o reporteră băgăreață și dus la un fel de doctoriță, mecanică, bikeriță, n-aș putea spune exact, cert e că-ți cere pentru repararea motorului,

Full Throttle



un aparat de sudură, benzină și o furcă (de motocicletă, evident). Urmează odiseea lui Ben în repararea motorului pierdut.

Din cameră iei o canistră și un furtun. Opțional, te poți uita la o poză reprezentând-o pe Maureen (amabila gazdă) împreună cu Uncle Pitt, la căsuța de vacanță. Afară, poți vorbi cu reportera de la care nu aști mare lucru.

Mai întâi, mergi undeva unde se sudează și se cântă, în același timp. Ajuns acolo, dai cu pumnul în ușă. Când apare proprietarul și se uită curios prin vizor, îi aplici cu un șut, o mare ușă în cap. Asta te va ajuta să iei nestingherit șperaclul din dulap, bucata de carne din frigider, aparatul de sudură din subsol.

Tadaaaaam! A doua parte a odiseei constă în a face rost de benzină. Uite că nici americanii nu stau mai bine d.a.p.d.v. (din acest punct de vedere, adică).

Primul lucru care te întâmpină la gas-tower e o ușă închisă. O deschizi cu șperaclul, iei lacătul, mergi la scara rezervorului, pui mâna pe ea și... declanșezi o alarmă groaznică. Te ascunzi în stânga-sus a ecranului și aștepti calm sosirea polițiștilor. Odată veniți, cei doi băieți veseli se vor năpusti în sus, pe scară, abandonându-și vehicolul. Folosești furtunul și canistra și, trăgând o gură zdravănă din rafinatul produs, reușești să-i lași pe indivizi fără



benzină (o parte din). Iată ce s-ar putea numi îmbinarea utilului cu plăcutul.

A treia parte și ultima, constă în a face rost de furcă. Pentru asta mergi într-un loc numit "Todd's junkyard". Acolo blochezi ușa cu lacătul și escaladezi lanțul care ajută la deschiderea ei.

Înăuntru faci cunoștință cu un ilustru patrușed în stare să te digere cu motor cu tot. Pentru a scăpa de insistența canin, mergi un ecran în dreapta, pui mâncarea pe mașina albastră, câinele intră înăuntru, ridici mașina cu macaraua și gata treaba, poți lua în sfârșit, furca din grămadă de piese.

So! După atâta alergătură meriți și tu un premiu, aren't ya? Într-un acces de generozitate, Maureen ți-a



dotat motorul cu un Turbo-booster, o chestie supărată, pe care numai gașca Vulturilor îl avea.

Mulțumești frumos și decolezi spre țărâmurii mai liniștite. Nu prea răspunzând dorinței tale de liniște, te întâmpină un baraj de poliție. Te întorci, repeți figura cu alarma și reușești să-ți continui drumul până te întâlnești cu gașca ta. Aici explici că situația e stabilă: mai rău nu se poate.

După, acțiunea se comută pe alt canal, arătându-l pe Malcolm Corley ieșind din W.C. beat, vesel și cântând. Ca pentru a-i mări bucuria, apare Ripburger însoțit de o mare țeavă, și îi articulează câteva în spiritul dragostei omului obișnuit, pentru compania șefului.

Câteva tufișuri mai încolo, reportera noastră fotografiază scena cu simț de răspundere. Din păcate, e surprinsă de unul din body-guarzii lui Ripburger și surprinsă rămâne până la sfârșitul jocului. Același body-guard e trimis să o intercepteze pe Maureen. Inteligența nefiind punctul său forte, Maureen reușește să scape de el și pe deasupra, să-i ia și filmul reporterei.

Între timp, Ben îl găsește pe Corley, care e pe punctul să-și dea obștescul. Mai apucă să spună că vrea să lase compania fiicei sale pe care o poreclea Diapered Dynamo, numele său adevărat fiind Maureen (hopa!). După aceasta, sufletul său urcă în raiul motocicliștilor, unde motoarele au aripioare

iar benzina e gratis.

Te repezi către atelierul lui Maureen, dar ajungi prea târziu. Banuind că a plecat la casa ei de vacanță, unde o văzusei în poza cu Uncle Pitt, te duci într-acolo. Se pare că ziua respectivă fusese declarată ca zi internațională a barajelor de poliție, ceea ce face să nu reușești să ajungi la destinație. Ești nevoit să bați în retrăgetre către bar, mai precis la tomberonul de lângă. Acolo o găsești pe Miranda, reportera, care îți povestește despre filmul pe care l-a confiscat Ripburger. Te mai roagă o chestie fără importanță și îți dă o legitimație falsă, de inspector federal, din colecția cu care e dotat orice reporter care se respectă.





**CAVEFISH.** O frăție mistico-religioasă dar și o bandă de bikeri îmbracăți ca niște mumi și partând ochelari cu infraroșii cu care văd în peșterile în care trăiesc. Respectându-și spiritele și uicidându-și dășnații.

Acești Cavefish nu întârzie să și facă găta, punând ochii pe trailer. Emmet, în disperare de cauză, detasează containerul, ceea ce nu-i împiedică pe primii să-l arunce în aer cu tot cu un pod de prin partea locului.

Așadar ai de rezolvat două probleme. Cum să treci de podul distrus ca să o ajungi pe Mo și cum să scapi de cei doi body-guarzi ai lui Ripburger care

au apărut și ei cu hoveru' la căsuța lui Uncle Pitt.

Langă pod (fostul) găsești un panou interesant: e plin de sus până jos cu numele victimelor ce au încercat să sară peste Poyahoga Gorge (canionul adică). Un singur



În bar, află cu stupeoare, că Ripburger te învinovat de moartea lui Malcolm, iar banda ta este cizdată la închisoare. Tot în bar, întâlnești un sofer de trailer, care dacă ți dai ID card-ul fals, te poate trece de baraj. Urmează o călătorie puțin confortabilă, înghesuit sub capota trailerului cu gândul la iubitul tău motor ascuns în îngrășământul transportat de șofer.

Ajuns în sfârșit la cabană, descoperi că șoferul ți-a furat furtunul de alimentare al motocicletei. Intri în camera lui Maureen unde vezi, pe lângă o frumoasă inscripție a clanului Vulturilor, un levier (sub pătură) cu care forțezi cufărul, obținând astfel un furtun.

Ieși afară exact la timp ca să o vezi pe Maureen plecând cu motocicleta ei. Încerci să o ajungi din urmă dar ea folosește booster-ul și se pierde în zare. Încercând același lucru descoperi că în timp ce băntuiai prin camera ei, Mo ți-a luat combustibilul booster-ului.

În schimb îl ajungi pe Emmet, șoferul de mai devreme care se apropie cordial de tine. Cu tot cu trailer. Încearcă să te ciocnească și apoi te depășește din nou. Între timp și el și tu treceți pe sub o arcadă ciudată ("That means I'm in... CAVEFISH TERRITORY").

Tip a reușit, Richy Myran, poreclit The Flying Torch, care s-a folosit de o motocicletă Corley, o trambulină și o unitate AntiG de hovercraft. Deci, ai nevoie de o unitate AntiG și de trambulina lui Richy Myran, The Flying Torch sau cu alte cuvinte: prinde orbul, scoate-i ochii.

Mergi la containerul abandonat de Emmet și iei puțin îngrășământ. Cu ajutorul levierului scoți roțile containerului și cu un brânci sănătos îl răstorni în șosea, formând astfel în mijlocul acesteia o movilă de îngrășământ respectabilă.

Te întorci apoi la cabana unchiului Pitt unde îi ademenеști pe cei doi gealați din "mașină" și care, urinarindu-te se înfig în peisaj orbiți fiind de îngrășământul răsturnat mai devreme.

Beneficiind de ceea ce unii numesc "bafta porcului", nu au de așteptat prea mult. Apare Adl Ripburger cu "hover"-ul său, care îi recuperează, punându-i totodată la curent cu noul plan de capturare a lui Maureen, folosind ca momeală o motocicletă la care aceasta lucrase







în copilărie împreună cu tatăl său

După plecarea lor mergi la hover-ul bușit și abandonat și folosind cu finete levierul reușești să pătrunzi la motor de unde ieși hover unit-ul. În continuare intri pe Old Mine Road, drumul unde se întâlneau biker-ii pentru a se întrece în luptă dreaptă (well.. sort of). Acolo îl întâlnești pe fostul leader al bandei tale, Father Torque. Acesta îți dezvăluie că celebra rampă a lui Ricky a fost luată și este ținută în păstrare de către Cavefish. Singurul mod în care poți descoperi peștera în care se ascund Cavefish este să pui mâna pe o pereche de ochelari purtați de către aceștia. Urmează câteva lupte cu diferiți biker-i de la care ieși obiecte după cum urmează: ieși lanțul de la tipul negru, cu ajutorul lanțului îl prinzi

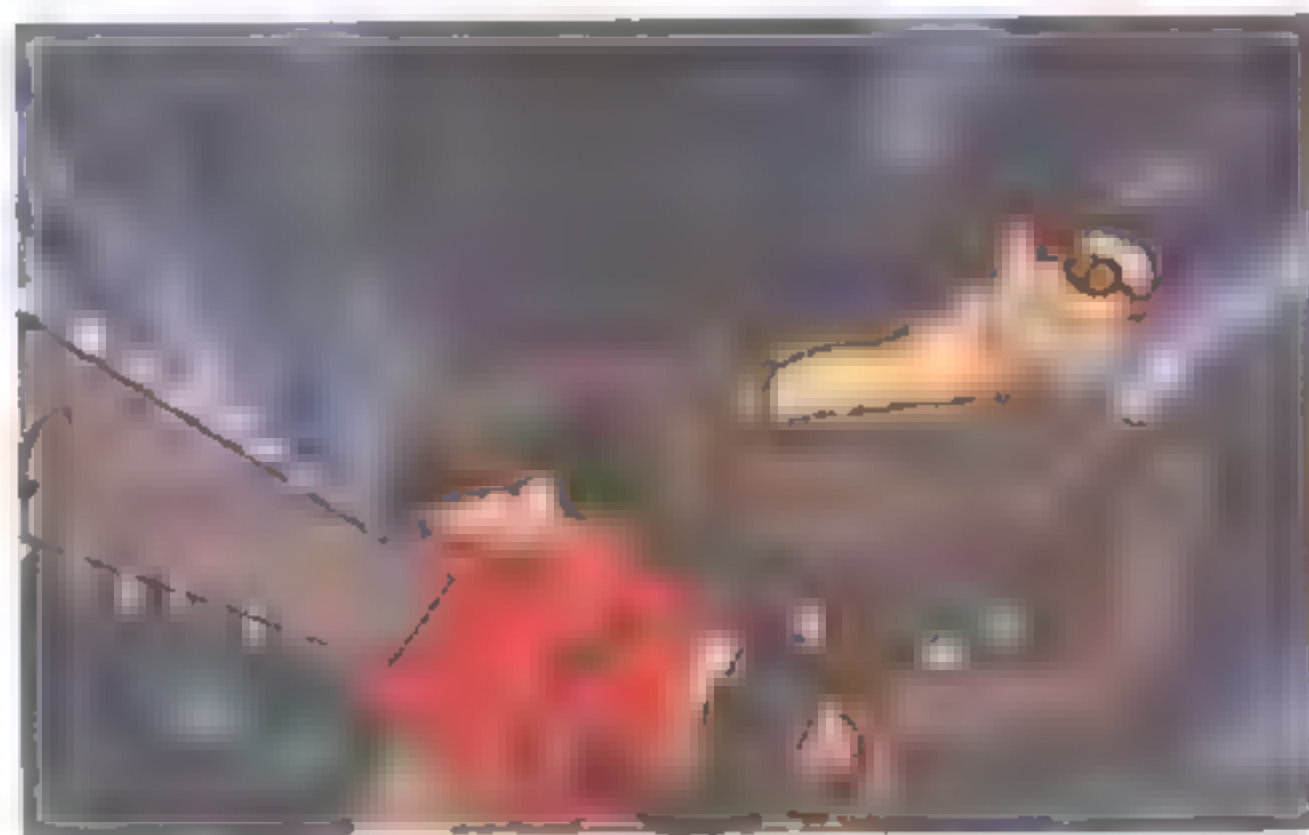


pe cel din banda Vulturilor, cel cu booster-ul. Arzându-l îngrășământ în ochi tipei cu drujba, pui mâna și pe acest draguț obiect. Cu drujba îl convingi pe cel cu scândura să ți-o cedeze. Nu încerca să dai cu drujba în Cavefish pentru că, deși îl dobori, tipul se autodistruge împreună cu motorul său și implicit cu ochelarii. În sfârșit, cu scândura îl pocnești în cap pe un Cavefish (atunci când îl ridică), obținând astfel ochelarii.

Purtând ochelarii, mergi în continuare liniștit, așteptând să clipească mesajul "CAVE" undeva în stânga jos. Intrî în peșteră, mergi două ecrane și surpriză: rampa lui Ricky Mayran. O ieși, mergi un ecran înapoi și o folosești la scoaterea chestiilor fosforescente din mijlocul drumului. Cavefish, care le foloseau la ghidare, își încheie cursa în urmărirea ta cu câte o spectaculoasă săritură peste balustrada șoselei (șosea în peșteră !?).

Acum, cu toate cele necesare, nimic nu te mai împiedică să-l imiți pe R.M., sperând că vei avea tot atâta noroc ca el.

Speranțele ți se adevăresc și reușești să aterizezi întreg de partea cealaltă a canionului, după o săritură de mai mare dragul și suspansul. După cele două ecrane tradiționale ajungi unde crezi? la Corley Motors, "holly ground". Din păcate se pare că portarii sunt la fel de amabili și aici, lăsându-te pe dinafară. Va trebui să te mulțumești cu taraba de "souvenirs". Acolo te poți juca cu telecomanda unei mașini până epuizezi bateria. După, îl întrebi pe vânzător dacă tricourile expuse sunt 100% bumbac. Profiți de faptul că acesta se întoarce cu spatele și pleci cu un iepure (cu tot cu baterii).



Ieși motorul până la prima înapoi și dai drumul iepurelui pe câmpul minat ce protejează adăpostul Vulturilor. recuperezi bateria

Înapoiat la "souvenirs", pui bateria în telecomanda mașinii. Telecomandezi mașina afară din ecran și o strecoți printre barele usii rotative. Il lași pe vânzător să se ducă după ea și de data asta pleci cu toată cutia de iepuri

La câmpul minat reușești să treci, detonând minele cu ajutorul iepurilor. Nu-i lași să meargă pe toți odată ci numai câte unul. Deabia apuci să realizezi că ai ajuns la "gasca" Vulturilor, înainte să fii orbit de o lumină puternică și înhățat de aceștia

Te trezești legat de "cozile" a patru motoare, gata să fii făcut bucăți la cel mai mic semn al lui Maureen, care trăiește cu ideea că i-ai ucis tatăl. Urmează un dialog cel puțin neobișnuit în care îi ameninți pe Vulturi că dacă nu





te eliberează, o să le pui porecle. "Like what?" "Like Diapered Dynamo!".

Developarea filmului făcut de Miranda și aflat acum la Maureen îți dovedește nevinovăția, indicând totodată adevăratul criminal.

Mai rămâne să te transformi din acuzat în acuzator și să-l "desființezi" pe RipBURGER. Cel mai potrivit moment ar fi la întrunirea acționarilor de la "Corley Motors", însă Ripy a amânat-o până când ucigasii bătrânului ar fi "deferți justiției". (Hi-hi, ce de clișee îmi umblă prin cap). Adică până la uciderea ta (a lui Ben vreau să zic) și a lui Mo.

Trebuind să fie găsită o soluție, Vulturii se pun pe treabă și nascocesc un plan care ar fi umplut de entuziasm pe orice sinucigaș. Firma "Corley" organizează cu ocazia întâlnirii acționarilor, un concurs în care diferiți misochiști se pot distra ciocnindu-se reciproc cu mașinile. La acest concurs urmează să participi tu împreună cu Mo, deghizați bineînțeles.

Ceea ce urmează să faci este să te ciocnești cu mașina lui Mo, urmând o explozie în care ar trebui să se creadă că ați murit. Mo urmează să scape cu ajutorul unui mecanism de ejectare și a unei parasute, înhătând totodată și premiul concursului, momeala din planul lui Rip.

"Si nu or s-o vadă?" întrebi naiv. "Nu, pentru că or să fie prea ocupați să se uite la tine alergând în flăcări". Mă rog, o să porți un costum de azbest.



Urmează faza cu concursul (sfat prietenesc: condu cu săgețile, nu cu mouse-ul). What's coming up it's a hell of a work, so please, PAY ATTENTION! Te sui pe trambulina din stânga, sări și aterizezi pe mașina maro, scotând-o din luptă. O împingi apoi prin bușiri succesive sus pe trambulina din dreapta până când cade jos de partea cealaltă. Sari la rândul tău pe trambulină și peste mașina maro, aterizând de data aceasta pe mașina albastră a celor doi bodyguarzi ai lui Ripburger, cei care nu te lasă să te apropii de Mo pentru a pune în aplicare planul.

Acum drumul îți este deschis și poți să te ciocnești cu Mo (cu mașina lui Mo, adică). Ea scapă ejectându-se, iar tu arzând, te poți plimba liniștit pe lângă mantinelă până ia tot stadionul foc. Toată lumea pleacă, mai puțin







cei doi "albaștri", care te fugăresc acum cu mașina, împiedicându-te să ieși din stadion. Te urci pe mașina maro, sări pe mașina celor doi când se apropie, apoi te vâri în focul din prim plan. Urmărindu-te orbește, "albaștrii" pătrund în trombă în foc, explodând. Garantat.

Neamiavând de ce să îți pierzi timpul aici, te întorci la Vulturi. (atenție nu e vorba de "La Vulturi"). Acolo o găsești pe Mo care, după ce și-a recuperat motorul cu succes, l-a demontat cu același succes. De ce? Caută o cheie. Ce cheie? De la seiful tatălui ei. O poți ajuta și tu uitându-te prin piese, o să vezi un cod, de fapt mai multe. Important e cel care nu are în componență litere (presupun că după atâta jucat mai poți încă deosebi cifrele de litere), anyway, 154492.

Mo îți mai povestește de o intrare secretă din spatele fabricii, lângă contoarele electrice și îți dă și un set de fotografii ilustrând crima lui Ripburger. Intrarea se poate deschide doar când cele trei contoare sunt

simultan pe blank. Undeva în partea stângă, sub crăpătura aia lată, e un fel de piatră triunghiulară. Dacă dai un șut în ea se aude un clic. Dacă dai șutul când contoarele sunt pe blank se deschide ușa secretă.



Întri în fabrică și ajungi în biroul bătrânului Corley. Aici deschizi seiful din podea. Are un cod, ghici care. Iei din seif o casetă conținând testamentul lui Malcolm și o cartelă magnetică.



Cu ajutorul cartelei pătrunzi în camera proiecteurului. Întâlnirea acționarilor tocmai a început, iar filmul rulat de proiector ilustrează cu rigurozitate discursul lui Ripburger. Un discurs sinistru, despre transformarea fabricii Corley Motors într-o fabrică de rulote. Ca și cum ai putea să transformi un biker într-un autoturător. Așa că manevrezi cele două manete (pentru viteza filmului și intensitatea luminii) până când oprești motorul și dai intensitatea luminii la maxim. Filmul se rupe. În camera alăturată (eliberată acum de omul(?), femeia(?) de serviciu, ocupată cu repararea filmului) pui fotografiile în retroproiector și caseta în casetofon.

Astfel acționării îl pot admira pe Ripburger, omorându-l pe Malcolm

Corley și în același timp îl pot auzi pe Malcolm lăsându-i fiicei sale compania, prin testament. Apare și fiica în cauză și povestește celor de față "a hell of a story" despre cele întâmplate de la moartea bătrânului.

Ripburger reușește să scape fugind cu un camion blindat aparținând companiei.

Pleci fericit, împreună cu Mo, călare pe motocicletă... apus de soare, melodie liniștită, mă rog... atmosferă de final. Dacă jocul ar fi fost conceput de altcineva probabil că acesta chiar ar fi fost finalul, însă cei de la Lucas nu au fost niciodată "altcineva".

Brusc, melodia se schimbă, intră un bas supărat, iar din spate apare Ripburger cu camionul într-o încercare disperată de a vă omorâ. Odată motocicleta ciocnită, Mo alunecă sub



mașina, cât despre tine, tu te prinzi de grilajul motorului. Între timp mai apare un urmăritor, e avionul locuință al Vulturilor, care deși nu are aripi, se descurcă destul de bine pe post de hală umblătoare. Din păcate nu merge destul de repede pentru a ajunge camionul, caz în care respectivul camion ar fi fost înghițit de corpul său și "depozitat" înăuntru.

Aici intri tu în acțiune. Ridici capacul de la motor, acoperind astfel parbrizul. Ripburger încearcă să-l închidă împingându-l cu bastonul său. Îi smulgi bastonul cu ajutorul căruia oprești ventilatorul motorului. (Dacă ai un iepure rămas în inventar poți încerca să-l bagi în elicea ventilatorului... just for fun). Pătrunzi pe la motor (obișnuit fiind din călătoria cu Emmet) și ieși în spatele cabinei. Folosești atât de utilul levier pentru a decupla conducerea de alimentare cea mai din dreapta. Ripburger te observă, încearcă să tragă în tine dar, chiar în acel moment, Mo, care tocmai se plictisise de stat sub camion apare și te salvează. Camionul încetinesc din lipsă de benzină, intră pe rampa mobilă în interiorul Airbus-ului pilotat de către șefa Vulturilor. Ripburger trage orbește cu mitralierele camionului și reușește să distrugă marea majoritate a controalelor avionului, inclusiv frâna. Manevră de proastă inspirație, având în vedere că în curând avionul va ajunge la podul prăbușit de peste Poyahoma Gorge.

Evitând tirul lui Rip, reușești să ajungi la comenzi unde, încercând disperat tot felul de soluții bizare (există un meniu entertainment/adult movie... not responding) reușești



până la urmă să retragi trenul de aterizare. Avionul încetinește atât doar cât să nu se prăbusească în prăpastie, oprindu-se EXAAACT pe marginea canionului (bestial).

Din nou busculadă, lumea pică claie peste grămadă, camionul iese pe jumătate din avion, Ripburger iese cu totul prin parbriz, rămânând însă agățat de țeava unei mitraliere (să mai zici că cei de la Lucas nu au idei). Jucându-te din nou cu controalele, (ale camionului de data asta) poți trage cu mitraliera, fără rezultat sau..... poți retracta mitraliera. Ripburger cade... dar se prinde de placa cu numărul. Într-un final se prăbușește având în fața ochilor deviza companiei, scrisă pe placa de înmatriculare:

**"CAN'T BEAT A CORLEY".**

Vulturii fug înnebuniți, ducând la dezachilibrarea avionului ce se balansează din ce în ce mai tare. Dacă încerci să fugi și tu, îl vei urma cu succes pe fundul canionului. În schimb, dacă îți vei lua Corley-ul,

ajuns la bord odata cu camionul, reușești să decolezi în direcția opusă.

Acum chiar că ar trebui să se termine cu bine. Lucas Arts, fiind însă o firmă care se respectă nu a prevăzut jocul cu un sfârșit cu florițe și focuri de artificii.

Pe scurt, tu (adicăteala Ben) și cu Mo, vă aflați acum în lumi diferite. Odată ajunsă la conducerea companiei tatălui său, Mo nu-și mai poate permite un prieten dur și neras, așa ca tine. Realizând amândoi acest lucru, despărțirea și deci finalul plin de melancolie vin de la sine.

După înmormântarea bătrânului Malcom Corley, o părăsești pe Mo în mijlocul unei discuții de afaceri, în limo-ul ei, încaleci pe motor și pleci în lumea largă. Imaginea de final, muzica, în general atmosfera și în plus faptul că ai terminat încă un joc de-al Lucasilor te fac să te gândești la cuvintele rostite undeva în joc de către unul din personajele principale:

**"AM I COOL OR WHAT?"**





# SHORT STORIES

## CRUSADER NO REMORSE

Chiar credeți că băieții de la ORIGIN puteau să stea prea mult timp cu mâinile în sân după ce au scos un joc ca Bioforge? La scurt timp după succesul reputat ei au anunțat noul proiect: CRUSADER.

Și pentru că punctul lor tare îl constituie jocurile de acțiune...Ce este de fapt acest CRUSADER?



Unii nu vor întârzia să spună că, e un fel de DOOM, numai că în loc să privești acțiunea prin ochii personajului tău, îl vezi pe acesta evoluând pe ecran. Aceeași fugă prin niveluri interminabile, punctată de dese teleportări. Aceleași diferite tipuri de arme pe care le poți schimba, chiar dacă poți cumpăra și unele noi între misiuni. Același sistem de chei și comutatoare.

Ei bine, n-aș spune chiar așa. Imaginați-vă mai degrabă un Syndicate în care conduci un singur personaj, având o grafică și o acțiune mai detaliate, fiind ceva ceva mai spre arcade, existând totuși elemente de adventure (puzzle-uri).



Sau... mai bine imaginați-vi-le pe amândouă.

Engin-ul și grafica impun prin profesionalism. Majoritatea elementelor de decor sunt afectate de ceea ce se întâmplă în jur. În urma unei explozii obiectele sunt aruncate care-ncoțoro, oamenii devin torte vii, geamurile se sparg, ecranele explodează, podeaua cedează...

Muzica nu e cu nimic mai prejos, reușind să creeze o atmosferă incendiară.

Scenariul: în viitor un soldat din gărzile de elită ale unei megacorporații refuză să ucidă niste civili. Astfel, el ajunge într-o tabără rebelă unde va fi folosit în acțiuni de comando, împotriva respectivei corporații. Nu vă lăsați păcăliți de aparenta simplitate a scenariului și nu vă așteptați la un happy-end, pentru că una dintre



misiuni se va desfășura chiar pe ruinele bazei voastre. Și mai ales amintiți-vă că trădătorii nu sunt numai cei pe care-i banuiți.

În final câte ceva despre jocul propriu-zis. Cititi notele din fiecare computer; vă pot furniza informații indispensabile. Trageți în camerele de luat vederi îndată ce le vedeți. Dacă nu sunteți îndeajuns de rapizi, puteți opri alarma de la unul din panourile roșii de pe perete sau, în unele

cazuri, de la un calculator. Folosiți tastele pentru deplasare iar mouse-ul pentru țintă. Atenție la detalii că altfel e greu de voi. Nu vă mulțumiți cu acele cartele care se găsesc la tot pasul pe birouri, mese etc. În caz că o ușă refuză să se deschidă, căutați cartela respectivă pe după butoaie, lazi, rafturi... Căutarea constă, ca într-un veritabil joc de acțiune, în distrugerea acelor elemente de decor care încurcă. Unele uși pot fi convinse să se deschidă și prin metode mai puțin ortodoxe (heh heh...). Nu te grăbi să-ți consumi muniția degeaba. Unii dintre cei mai feroși roboți pot fi comandați, scutind astfel o mulțime de eforturi.

În ceea ce privește partea financiară, banii nu vor fi o problemă pentru un hack-er hotărât având la îndemână un diskedit.

Trecând la partea mai spirituoasă și mai aproape de realitate a problemei, configurația minimă pe care poate fi jucat (rețineți: jucat, ci nu rulat) este ceva din genul: 486 DX2/66, 8Mb. Ar fi plăcut să aveți loc pe hard și să puteți face un full-install (55 Mb).

O configurație "bazălă" ar fi: P90-100, 16Mb, SB16, CD-ROM 4x. 4x-ul nu e așa de important. Dacă faceți o instalare completă, un 2 se descurcă mai mult decât onorabil. Într-un cuvânt, ORIGIN a fost mereu cu un pas înaintea tehnologiei dar, având în vedere "adevarul" din jocurile lor, cred că au dreptul să spună "NO REMORSE".

GAME OVER	
93%	
88%	
85%	
94%	
90%	



# SHORT STORIES

## THE NEED FOR SPEED

În domeniul simulatoarelor de mașini s-au făcut o mulțime de încercări, mai mult sau mai puțin reușite. Majoritatea se axau pe cursele de formulă. Toți am jucat, sau măcar am auzit de Formula 1 Grand Prix al lui Microprose sau de Nascar Racing. Aceste două jocuri erau mai deunăzi în fruntea topului neoficial al simulatoarelor auto pentru PC. Ele s-au ridicat dintr-o mare grămadă de simulatoare ca: Indycar Racing, Lotus, Net Rally, străvechiul GP și bătrânul Stunts. La majoritatea, chiar dacă aveai posibilitatea să te întreci și cu un partener, plictiseala apărea până la urmă din continua învârtire în același peisaj, de obicei monoton.

THE NEED FOR SPEED este o cursă de mașini sport (Lamborghini, Ferrari, Porsche...) în care peisajul este câteodată mai important decât cursa. De multe ori se întâmplă să urmărești mai mult să ajungi într-un loc, decât să-i învingi pe concurenți. Jocul are o doză de realism exagerat, începând, cum am spus, cu peisajul, trecând prin amenziile date de poliție și terminând cu spectaculoase răsturnări, piruete, derapaje, ciocniri... Toate acestea sunt amplificate de efecte sonore de-a

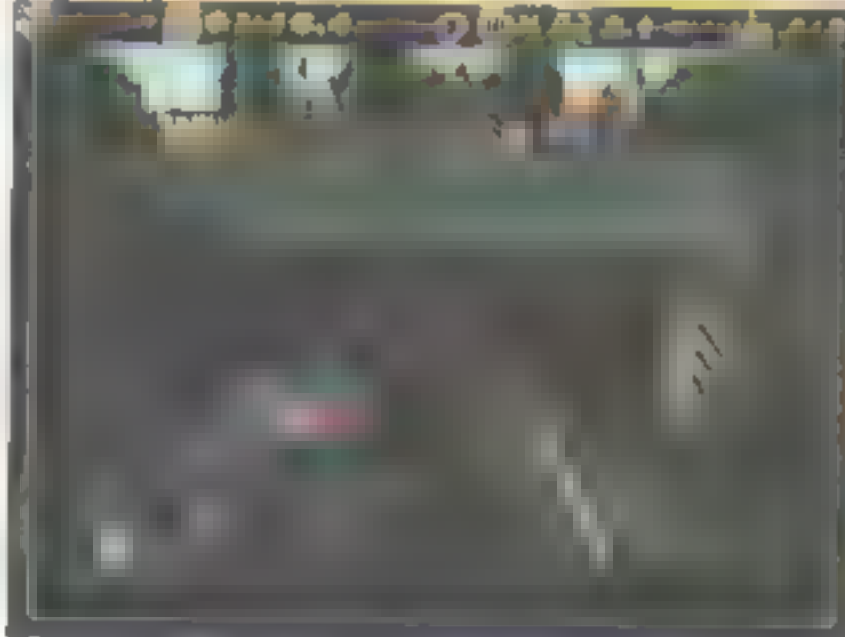


dreptul pur și simplu (claxoane, sirene, scrâșnete și scârțâieli). Dîpund de 8 mașini și 6 trasee, toate prezentate frumos, jocul te atrage în cea mai palpitantă cursă virtuală.

Pentru fiecare mașină există un meniu ce permite aflare performanțelor și detaliilor tehnice, istoria mașinii și... PREȚUL. Un meniu asemănător există și pentru fiecare traseu.

Cursa în sine este "bestială". Există, ca la un simulator adevărat și posibilitatea de a merge cu spatele. Derapajele pe care le

faci, cu voie sau fără voie, pe asfalt sau pe lângă, pot fi amplificate de folosirea frânei de mână la un viraj în plină viteză. Mai lipsește doar mirosul de cauciuc încins. Depășirea vitezei în oraș poate avea drept consecințe fie o mică amendă (cam mare), fie chiar arestarea sub amenințarea unui mare shot-gun. De asemenea,



dacă-ți alegi o mașină bună și pe deasupra nu ai prea mari probleme cu viteza, o urmărire cu poliția pe urme poate să-ți aducă mari satisfacții.

Cert e că de fiecare dată când te ridici de pe scaun ți se pare că mergi prea încet și nu se poate să nu fredonezi una din melodiile alea total demente.

THE NEED FOR SPEED OVER c/c	
91%	
97%	
70%	
90%	
87%	



GAME OVER



## ECSTATICA

a state of mind



Ecstatica a apărut în 1995 și a făcut ceva senzație prin straini și măcar printre o parte din cei de pe meleagurile noastre. Jocul nu e foarte complicat, dar nici simplu nu este și, deși la primă vedere pare destul de anost, merită toată atenția.

Nu exista posibilitatea de a te bloca, dar e totuși bine să salvezi des, mai ales la început, până te obișnuiești cât de cât cu interfața de joc, săr putea să cam... mori. Dintre toate personajele care apar în joc, numai unul singur e invincibil (mă rog, până la final) și anume, goribiu' ăla maroniu, jumătate om jumătate maimuță. Singurul lucru pe care poți să îl faci, atunci când îl întâlnești, este să-i dai vreo câteva și atunci te lasă în pace pentru moment. În rest, toate personajele pot fi omorâte, mai greu sau mai ușor, cu un scop sau așa... pentru propria plăcere.

Prin peisaj p'acolo, poți face o groază de chestii, mai mult sau mai puțin utile. Acțiunea poate lua tot felul de întorsături. Eu îți spun ce să faci ca să ter-

mini și să-l bați pe monstrul cel rău, în rest, poți să experimentezi, apar situații drăgute.

Deci, cum începe jocul, o iei la dreapta și intri într-o cârciumă, unde un tip se bate cu un păsăroi. Aștepti să termine, după care ieși de la tip buzduganul. Ai roșu, cu tastele 1 și 3 de pe keypad iei/lași obiecte (nu poți căra decât două obiecte, câte unul în fiecare mână), cu tastele 7 și 9 lovești cu o mână, respectiv cu cealaltă. Încă un lucru, cu F1 selectezi mersul, ții țil, cu F5 mersul normal, iar cu F9 fugi.

Cum spuneam, pui deci mana pe buzdugan, e o armă destul de eficientă. În biserică găsești pe jos două obiecte: o biblie și o creangă (kinda'). Cu biblia obții dreptul de a intra în mănăstire, citind-o calugărilor. Într-o cameră dai peste un urs beat; dacă ești milos poți trece pe lângă el spre laboratorul de la etaj, dacă nu, îl poți omorâ destul de ușor. Lași creanga în laborator, citești jurnalul de pe masă, afli niște treburi destul de folositoare (în cazul când pierzi soluția de față). De

pe masa cu jurnalul iei ursulețul de plus. Ursulețul îl dai fetei din grajd care zbiară de zor (în varianta de CD e chiar enervantă, full speech, full cryin', full screamin', man!).

Țipa îți deschide două uși secrete în subsolul bisericii. Pe una poți intra dar nu rezolvi nimic, iar cealaltă este prea mică pentru tine. Te duci în bar și vorbești cu tipul rănit în lupta cu păsăroiul. Il iei în cârcă și îl duci la el în magazin, la farmacie adică (treaba asta puteai s-o faci din prima). De pe un raft iei o cheie, deschizi ușa spre următoarea cameră, de acolo iei chestia aia verde care seamănă cu o plantă. Aici o să apară goriloiu', scapi și tu cum poți. Planta, sau ce o fi, o duci în laborator, după care te plimbi pe cărările

final, într-o cameră cu un moș adormit. Între timp ți-ai recăpătat statura normală. Il convingi pe moș să-ți cedeze sabia de aur pe care o are (ii dai vreo două).

În mănăstire dai peste o bibliotecă, poți studia mai multe cărți dar, având soluția în față mi se pare un pic inutil. Pe scurt, te duci cu sabia cea nouă pe malul lacului și o arunci în apă (te urci pe piatra pătrată de pe mal), apare zeita naturii, care te face cavaler.

Poate ai încercat să te duci în spatele castelului (având în vedere că pe poartă nu se poate intra). Acolo dai peste un vrăjitor ramolit care, dacă nu ești cavaler, te face broască. Dar, fiind cavaler, îți dă voie să treci. Sus în turn găsești o rețetă pentru vrajă. Nu coborâ încă jos, pentru că nu ai tot ce-ți trebuie.

Du-te în mănăstire și ia relicva călugărilor, osul de sub crucifix. Dacă te enervează protestele calugărilor te poți bate cu ei, dacă



care leagă castelul de mănăstire până găsești o floare roșie. O iei, o duci și pe ea în laborator, faci vraja și lăta-te și Statu Palmă Barbă-Cot... sau, mă rog, o rudă apropiată.

Acum poți intra prin pasajul meschin din subsolul bisericii, căpătești câțiva pitici și ajungi într-un

nu... fugi prin subsol. Du osul la cercul de statui. Pentru a face vraja mai ai nevoie de o carte de magie. Ai observat probabil până acum (dacă nu, ai să observi de acum încolo) ușa casei de lângă castel, cea izolată de sat, se deschide singură când treci pe lângă ea. Înăuntru, dai





peste o tipă insistentă. Nu-i da atenție (sau...cum crezi), ia mătura de jos, încalecă (pe mătură) și dă-i bătaie spre turnul vrăjitorului.

Călare pe mătură, coboară până la baza turnului. Aici vei găsi o statuie vie care păzește trecerea. Dacă stai cât mai în dreapta, nu te poate atinge, așa că i-o tragi scurt. Mai încolo dai de doi pitici invizibili, pe care, cu tot respectul, îi colonogesi vitejește.

Coboară călare pe mătură în subterane (eu am trecut prima dată nefind călare pe mătură, am reușit să păcălesc mecanismele de pe acolo. Nu de alta dar, fiind mai pasnic, am trecut de statuia aia vie mergând tiptil).

Subsolul e foarte întins și poți explora o grămadă de vreme, pui mâna pe o armură, dai peste un rege schelet, sau, mă rog, de scheletul unui rege, peste o clonă de-a ta, peste un soi de harem. o sumedenie de treburi. Un singur lucru e cu adevărat important: cartea de magie. O iei și, ascultând de sfatul piticului de la fața locului, nu mergi mai departe, ci te

întorci la cercul de statui unde, împreună cu osul, faci o vrajă de mai mare dragul. Capeti astfel o armă de toată frumusețea și eficientă. Cobori acum din nou în camera de unde ai luat cartea și, de data asta, mai bine înarmat, mergi mai departe pe scări în jos.

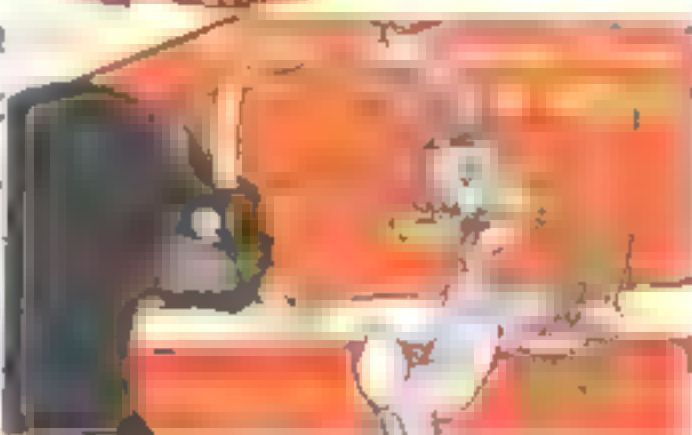
Aici dai peste versiunea înregistrată a goriloii-lui shareware ce bănuie la suprafață. Oricum, tipul e foarte simpatic, are o filosofie a lui, aparte. Îți propune un târg reciproc avantajos: tu să-i dai osul (acum armă periculoasă) și el îți dă drumul. Eu n-am avut curiozitatea să accept. Cel mai cinstit lucru pe care îl poți face, este să o iei la fugă. Apare un frumos dragon (verde, pentru cei cu monitoare monocrom). Te bați pe viață și pe moarte, îl castesti corespunzător, eliberezi prințesa adormită și pleci cu dânsa în lume, calare pe calul cel dolofan.

Cu asta... BASTA.

Poți anunța în stânga și în dreapta că ai terminat ECSTATICA și... hai, recunoaste... nu a meritat?



A meritat?



## SUBWAR



## 2050

o puzdere de instrumente de bord, nici nu ai avea timp să le consulți. În general navigația este

destul de simplă, deși la prima vedere poate părea derutant. Prima misiune



ECSTATICA





Atunci când te îndrepti spre un punct de interes, programul primește informații despre poziția ta și G-urile anterioare, și se ajustează în funcție de acestea. Dacă te miști prea repede, se va încetini și se va mai relaxa (un fel de "brake" sau "clutch").

În timpul jocului, nu au fost rădăcini, dar pe vremea aceea, faptul că persoana care joacă Prințul spațial este incrementat.

De ce RUTRI?

Pentru că, din

de Noi în

c) Cu parere de tot tren

cu bold italic (e)

d) Trebuie să fie ceva "de a dreptu p.

z. ... getează, w. arpează, maximizează, assumând, mo

Dar gata cu joaca de-a explicațiile, să trecem la lucruri

la năutul xw. Este l. de c.

limbal masimati

Coduri functionale și în versiunea shareware:

GABAGABAHEY - activează modul viciu

SCOURGE - m. d. aproape toate armele

MILZE - toate clon.

RACERX - invizibilitate (on/off)

GLIDE - invizibilitate (on/off)

TWILIGHT - rețice scut

LARKRICE - te reține la nivel

ALT+F - pune toate bari.

Coduri pentru versiunea "registrată"

BIGRED - toate armele

BT GGIN - mod turbo

BREIN - xtra via.

FLASH - drumul spre țesare numina

AHMSA - robot firing (on/off)

Coduri functionale doar în versiunea 1.4 (ala cu vfx, syga...):

ASTRAL - Ghostly mode (on/off)

POBOYS - distruge reactoru

PORGYS - Mega-WowieZowie

LUNACY - robotii se mișcă repede și trag răi

PLETCHIT - robotii au textură l.



Încearcă să nu apesi nici o tastă câteva minute - ar cam trebui să se întâmple ceva

În faza de bataie: LSHIFT+V (felicitări! ai învins)

Coduri de joc

În ecranul cu titlul tastează DWARF. Undeva pe sus, va apărea pentru un moment, "Cheat Enabled"

În timpul jocului nu ți mai scade energia, iar cu "L" se cam sare peste nivelele mai plictisitoare

PERIDITE - freezează dușmanii

LACDS - invizibile

BLG - insect mode (nimic în locuri greu accesibile)  
PYO - na se mișcă verticală coordonată "indare"



Coduri de teleportare direct LA o misiune

LATALAY m2, LASEWERS m3, LATESTBASE m4, LACRUMAS m

LDENSION m6, LARAMSHIP m7, LAROBOLCS m

LANARSHADA m9, LAJABSHIP m10, LAIMPCTY m1

LAUELSTAT m12, LAEXECTOR m13, LAARC m14

ALT+F1 te cam autodistrug

ALT+F2 distruge totu adversari

ALT+F3 combustibil

ALT+F4 munite

ALT+F5 scu

ALT+F6 adauga încă o tură

ALT+Y activează autopilotul

ALT+C dezactivează autopilotul

În timpul jocului apasă "I". La cursorul care apare, tastează RAITY

Limatoarele combinate sunt acum active

Alt + F1 Toate vâzile disponibile

Alt + F2 Crește Mana

Alt + F3 Distruge ceilalți jucatori

Alt + F4 Distruge toate castelele

Alt + F5 Distruge toate baloanele (dușmane) colectoare de muniții

\* nici nu știu ce-mi vine mie să râd, când vad că am început să scriu în loc de "I", cum eram obișnuit până acum câteva zile (na că tot le-am făcut o.  
\*\* începătorii nu se vor mai simți frustrați, din fapta că până și specialiștii unor mari case de software folosesc limbajul în cauză (motiv pentru care un Pentium 90/100 or better, cu 16M e tocmai de început - cine cunoaște, știe la ce mă refer...). Cine știe, poate în viitor vom folosi un sistem de operare pe 32/64/128(?) biți, multiuser, multitasking preemtiv, scris tocmai în acest limbaj. - Then again, maybe NOT.





# [Ctrl][Alt][Del][>]

Alt + F6 Sănătate și...virtute

[Shift] & [C] type "WIN" and level number 01-51 then Enter.

Dacă pui mâna pe Magic Carpet 2, în loc de RATTY folosește WINDY

## ONE MUST FALL 2097

D = Jos

F = Fata

B = Spate

Jump = Jump

Kick = Kick

Punch = Punch

Jaguar:

1: D, F, Punch

2: B, D, F, Punch

3: Jump, D, Punch

4: D, B, Punch

Shadow:

1: D, B, Kick

2: D, B, Punch

3: Jump, D, F, Punch

4: D, D, Punch

Thorn:

1: F, F, Punch

2: D, F, Kick

3: B, D, F, Kick

4: Jump, B, D, F, Kick

Katana:

1: Jump, D, Kick

2: B, D, F, Punch

3: D, F, Punch

4: D, B(F), Kick

Chronos:

1: D, D, Punch

2: D, B, Punch

3: F, D, B, Punch

4: D, B, Kick

Shredder:

1: D, B, Punch

2: D, D, D, Kick

3: D, F, Punch

4: B, D, F, Punch

Flail:

1: F, F, Kick

2: D, D, Kick

3: D, D, D, Punch

4: F, F, Punch

5: F, F, F, F, Punch

Gargoyle:

1: Jump, D, D, Kick

2: D, F, Punch

3: F, F, Punch

4: F, F, F, F, Punch

Novar:

1: D, F, Punch

2: Jump, D, F, Punch

3: D, B, Punch

4: D, D, Punch

Electra:

1: D, B, Punch

2: D, F, Punch

3: F, F, Punch

4: F, F, F, F, Punch

Flying Hit

Shadow Flying Hit

Head grab

Projectile

Shadow Sweep

Shadow Uppercut

Aerial Shadow Attack

Shadow Holding

Grab

FlipKick

Shadow FlipKick

Wall Attack (trebuie să fi lângă perete)

Head Stomp

Flying Axe

Shadow Flying Axe

Backward (Forward) Razor Spin

Teleport

Freeze Diamond

Teleport Kick

Throw his lists

Aerial Kick

Dash Attack

Shadow Dash Attack

Grab

Turning Chain

Fast Turning Chain

Dash Attack

Dash Attack in Shadow

Grab

Head Smash

Dashing Attack

Shadow Dashing Attack

Missile

Air Missile

Grenade

Earthquake Attack

Electricity Ball

Electricity Rain

Roll Attack

Shadow Roll Attack



## Rebel Assault I

În ecranul cu steaua morții și logo-ul Lucasului apasă sus+foe, jos+foe, stânga+foe, dreapta+foe. Faceți treaba asta cu ajutorul mouse-ului. O voce dubioasă va spune "LUCASARTS"

În timpul jocului, "gray+" reface sănătatea, tastele de la I la F (hexa...) te warpează la nivelul corespunzător. În timp ce Esc te trece direct la nivelul următor.

## Rise of the Robots

Invulnerabilitate temporară: away, away, away, away, attack.

Schimbă temporar comenzile adversarului: forward, forward, forward, forward, attack.

Military vs. Military: În ecranul principal, apasă stânga, dreapta repede, până când clipește ecranul.

Jocă împotriva supervizorului: În ecranul principal, apasă stânga, stânga, dreapta, dreapta, repede până când clipește ecranul. După asta poți să joci împotriva supervizorului, sau să te antrenezi ca supervizor împotriva calculatoarelor.

Loviturile supervizorului:

down-toward-up: praying manis

down-away-up: melt and heal

## Rise of the Triad

DIPSTICK

Coduri ON/OFF

CHOJIN

Invulnerabilitate, arme, muniție

RIDE

Camera pe rachetă

LONDON

Ceată ON (NODNOL - Ceată OFF)

GOTO xx

Warpează la nivelul xx

TOOSAD

God Mode

FLYBOY

Mercury Mode

SIXTOYS

Toate cheile/arme

BADTRIP

Ecranul se clătină bezmetic

BOING

Elasto Mode

WOOF

Dog Mode

HUNTPACK

Echipament și mască de gaze

GOGATES

Exit to "dos"

SEEYA

Hand of God

WHACK

Ouch!!

SPEED

Autorian

PANIC

Scoate codurile

GOARCH

Skip level

GOTA386

Floor + ceiling off

GOTA486

Floor + ceiling on

SHOOTME

Vestă antiglont

BURNME

Armură de asbest

LUNGUNG

Gaze de mască (heh, heh)

Mai sunt câteva cam aiurea, dar... "Space, the Final Frontier"

## Theme Park

Când intri în joc îi dai nickname-ul "HORZA". S-ar putea să nu semene cu porecla ta de gamer, însă merită, având în vedere că în timpul jocului apar câteva combinații noi:

Ctrl-C 50.000 de dolari

Shift-Z All trees/shrubs/bathrooms available

Ctrl-Z All shops available

Alt-Z All rides available

## TFX

Când îi tastezi call-sign-ul, la sfârșit, în locul clasicului ENTER, apasă CTRL-ENTER. Acum poți să sari peste faza de antrenament.

În timpul jocului, tasta "4", cea de pe șirul orizontal de cifre, capturează imagini din joc.

## U.F.O. II - Terror from the deep

În fișierul lioglob.dat din directorul salvării respective, scrieți în primii 4 bytes: 01 CA 9A 3B. Asta ar trebui să însemne cam 1000000001 credite. În fișierul soldier.dat se găsesc toate caracteristicile soldaților din joc, după modelul următor: xx yy zz ww --- qq n NUME SOLDAT. În locul valorilor desemnate de x-uri, w-uri...etc., puneți clasicul FF. Veți vedea, cu un soldat cu 255 A.P. și cu Firing Accuracy 255 e mai mult decât plăcut de jucat.

xx-Action Points; yy-Health; zz-Stamina; ww-Throwing Accuracy; qq-Firing Accuracy; n-Strength

Reactions sunt undeva la vreo 22-24 de bytes după sfârșitul numelui. E acolo o grupare de 3 bytes, Reactions fiind ultimul.



## Syndicate

Botează-ți găsca în următoarele feluri și primești. Ce?

ROB A BANK — \$100.000.000

NUK THEM — Ataci unde vrei

TO THE TOP — \$100.000.000 și ataci orice

COOPER TEAM — Bani, arme, orice țară și mură-n gură

WATCH THE CLOCK — Accelerează puțin cercetarea.

**GAME OVER**





## Shang Tsung

Fireballs:

one: B+B+B+HP; two: B+B+F+HP

three: B+B+F+HP

Fire Eruption: F+B+B+LK

Morphs:

Sindel: D+B+D+LP; Jax: F+F+D+LP Kano:

B+B+BL; Liu Kang: Circle Joystick Sonya:

D+R+LP+BL; Stryker: F+F+F+HK Sub Zero:

F+D+F+HP; Cyrax: BL+BL+BL Sektor:

D+F+B+R; Nightwolf: U+U+U Sheeva:

F+D+F+LK; Kung Lao: R+R+BL+R

Kabal: LP+BL+HK

Fatality #1: D+F+D+F+LP+BL

## Sindel

Float: B+B+F+HK

Fireball: F+F+LP

Air Fireball: Halfcircle Tw+LK

Scream: F+F+F+HP

Fatality #1: R+BL+BL+R+BL

Fatality #2: R+R+BL+R+BL

Animality: F+F+HP;

## Major Jackson Briggs

Single Missile: B+ F+HP

Double Missile: F+F+B+B+HP

Speed Punch: F+F+HK

Grab & Punch: F+F+LP(Repeatedly press LP for up to 5 punches.)

Quadruple Slam: LP (Close to opponent.) (Hold LP and repeatedly press HP for up to 4 slams.)

Back Breaker: BL (In mid+air.)

Ground Punch : Hold LK (3 seconds) and release

Fatality #1: Hold BL (F+D+B+U+F) and release

Fatality #2: R+R+R+BL+LK

## Kano

Knife Throw : Quarter+circle Aw, HP

Knife Uppercut: Quarter+circle Tw, HP

Flying Roll: Hold LK(3 seconds) and release

Strangle Grab: Half Circle Tw, LP

Air Throw: BL (in mid+air)

Fatality #1: F+F+F+LP

Fatality #2: F+F+F+HK

Animality: Hold HP(F+F+F) and release

## Liu Kang

High Fireball:F+F+HP

Low Fireball: F+F+LP

Flying Kick: F+F+HK

Bicycle Kick: Hold LK (3 seconds) and release

Fatality #1: F+F+F+B+F+LK

Fatality #2: Hold BL(U+U+U)+BL+R

## Lt. Sonya

Blade Energy Rings: Quarter+circle Tw, LP

Flying Punch: F+B+HP

Leg Grab: D + LP + BL

Bicycle Kick: B+B+D+HK

Fatality #1: D+D+D+F+LK

Babality: D+D+F+LK

## Kurtis Stryker

High Grenade: Quarter+circle Aw, HP

Low Grenade: Quarter+circle Aw, LP

Baton Throw: F+F+HK

Baton Trip: F+back+LP

Fatality #1: D+F+D+F+BL

Fatality #2: F+F+F+LK

## Sub Zero

Ice Ball: Quarter+circle Tw, LP

Ice Shower: Quarter+circle Tw, HP

Ice Clone: Quarter+circle Aw, LP

Slide: B+LP+BL+LK

Fatality #1: D+F+D+F+LP

Fatality #2: D+F+B+HK

Animality: U+U+U

Babality: D+B+B+HK

## Cyrax

Cl... Hold LK(B+B+HK)

L... Hold LK (F+F+HK)



**HACK TO THE FUTURE**

Air Throw : Half+circle Tw+BL

Teleport: F+D+BL

Fatality #1: U+U+U+D+HP

Fatality #2: F+D+B+U+F+D+R

Animality: U+U+D

## Sektor

Missile: F+F+LP

Heat Seeker: Halfcircle Aw+HP

Teleport: F+F+LK

Fatality #1: B+B+B+HK

Animality: D+D+D+U

## Nightwolf

Arrow: Half+circle Aw+LP

Hatchet Uprct: Half+circle Tw+HP

Green Shield: B+B+B+HK

Shadow Attack: F+F+LK

Fatality #1: D+F+F+HK

Fatality #2: B+B+B+HP

Animality: D+D

Friendship: D+D+D+R

## Sheeva

Fireball: Quarter+circle Tw+HP

Ground Stomp: B+D+B+HK

Teleport Stomp: D+U

Fatality #1: F+F+F+LP

Fatality #2: Hold HK(F+F+F) and release

## Kung Lao

Hat Throw: B+F+LP

Diagonal Kick: D + HK

Teleport: D+U

Whirl Spin: F+D+F+R

Fatality #2: D+D+D+D + BL + R

Animality: R+R+R+R+BL

## Kabal

Fireball: B+B+HP

Gear Slice: B+B+B+R

Tornado Spin: B+F+LK

Fatality #1: B+B+Fw+D+BL

Animality: Hold HP(3 sec.) and

## Terminal Velocity

În joc sunt valabile următoarele codulete:

TRIGODS Invulnerabilitate

TRISHLD Reface scutul

TRINEXT Trece la nivelul următor

TRIHVR Hoverpad

MANIACS 1000 de unități pt. afterburner

TRSCOPE Apare un osciloscop

TRIBURN Terminal Velocity

TRFRAME Număr de frame-uri pe secundă

3DREALM Powerup-ează toate armele

TRIFIR0 Invulnerabilitate temporară

TRIFIR1 Plama Attack Cannon (PAC)

TRIFIR2 ION-burst gun (ION)

TRIFIR3 Rapid Targeting Laser (RTL)

TRIFIR4 Manual Aimed Missile (MAM)

TRIFIR5 Seek and Destroy Missile (SAD)

TRIFIR6 Shock Wave Torpedo (SWT)

TRIFIR7 Discrete Annihilation Missile (DAM)

TRIFIR8 Afterburner

TRIFIR9 Invizibilitate (adică acum băieții nici

că te mai bagă în seamă)

## Raptor

Numai în versiunea înregistrată: apăsând pe BACKSPACE te trezești *sănătos tun* (adică se reface scutul și primești un Deathray — cea mai sfărâmatoare armă, ăăă... după Twin Laser firește). Dacă apeși BACKSPACE chiar în timp ce mori treci la nivelul următor. Dacă data calculatorului este 12 Martie, 16 Mai, 28 August sau 2 Octombrie vei auzi o versiune modificată a cântecelului care ne-a obișnuit Apogee-ul în ecranul introductiv



# Cuvânt "OUTRO" DUCTIV

Iată-vă ajunși la finalul acestui prim număr al revistei Game Over. În mod cert vă puneți în acest moment o mulțime de întrebări: "cine sunt ciudații ăștia?", "de ce n-au scris despre jocul ăla?", "de ce au scris de celălalt", "de ce tonul asta?", "de ce ... GAME OVER?", "de ce apare doar o dată la 2 luni...", "de ce...".

Răspunsurile la aceste întrebări nu sunt foarte greu de aflat. Este un lucru firesc ca orice început să implice și unele stângăcii, nemaivorbind de imposibilitatea (demonstrabilă matematic) satisfacerii întregii mase a cititorilor având la dispoziție doar 32 de pagini și cam tot atâtea zile. În orice caz, cred că ar trebui ținut seama de aspectul subliniat anterior și anume de faptul că avem de-a face cu o revistă și un colectiv aflate la început de drum.

Ajungând cu dizertația la final, veau să vă asigur, în consonanță cu întreg colectivul redacțional, evitând orice imixtiuni în panopia exhaustivă a domeniului atât de vast pe care ne-am propus să vi-l prezentăm în forme cât mai abordabile, că autorii au avut cele mai bune intenții în momentul când au scris articolele respective, iar orice asemănare sau similitudine cu firme sau programe existente, este, cel puțin după părerea părților implicate, mai mult sau mai puțin accidentală... or something (nu m-am putut abține...)

Game Over !

Criticuș.



LEGENDA



("SPOILED"  
pe românește)



## Redacția GAME OVER

Dan Radulescu	- director de redacție
Dan Buhăniță	- director tehnic
Răzvan Jianu	- critic de nespecialitate
Ștefan Zamfir	- complice
Andrei Fântână	- șef de director
Paul Friciu	- adjunct (director de fișiere)

Editat de EXIM TURIN SRL  
Tel: 621.5560 / Fax: 322.6165  
I.S.S.N. 1224-2403

Adresa redacției:

Str. Agricultori nr. 129, Bl. 82 Călărași, Apt. 13, Sect. 3  
BUCUREȘTI, la noi în țară

E-mail: roger@vega.dsp.pub.ro

WWW: <http://vega.dsp.pub.ro/~roger/gameover.html>

Selecție de culoare și tipar CRISPAPIER SRL Oradea  
Tel: (059) 136813, (059) 134317 / Fax: (059) 470145





Dischete si CD-uri prin EXIM TURIN SRL - distribuitor autorizat pentru ROMANIA  
Tel: 621.55.60  
Fax: 322.61.65